Nº23 3,95€

el pequeño NEMO

Revista sobre tebeos Ed. Especializadas

Conway y Miralles

Corben

Pachinco

Daredevil

CrossGen

Chabon

Nostalgia

La Factoría de Ideas • Nemo 23

8 414090 404983 00023

V DE VENDETTA

ALVAREZ RABO

El Princi-pito

Ya está aquí el "nuevo clásico" de ALVAREZ RABO más deseado por todos: "El Princi-pito", una emocionante aventura en un mundo de fantasía, color e ilusión, con la que ustedes disfrutarán como niños.

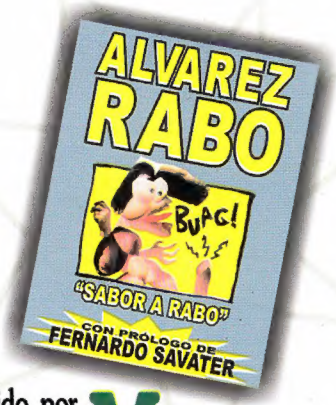
Ref: LFC1023
Precio: 1495 ptas.

Y también puede leer su recopilación de historias "¡Ha nacido un agujero negro!".

Ref: LFC1022
Precio: 995 ptas.

Todavía está disponible: "Sabor a Rabo".

Ref: LFC1021
Precio: 995 ptas.



LA FACTORIA DE IDEAS

Visítanos en:
www.distrimagen.es

Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey Madrid. Spain.
Tel 91-8704585. Fax: 91-8717222
factoria@distrimagen.es

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dms@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe Javier Riva

Colaboradores Diego Angulo, Josep Calduch, Marcos Castrillón, Alejandro Caveda, Carlos M. Díaz Correia, José Ignacio Delgado, Gabriel Greif, Jordi Juanmartí, Marcelino Ortea, Irma Page, Javier Riva, M. Jónatan Rubio

Portada *V de Vendetta* ©David Lloyd

Diseño y Maquetación David Baños Expósito, Javier Pérez Calvo

Distribución DistriMagen SL

Depósito Legal: M-10316-1999
ISSN: 1575-099X
Imprime: Grafi-5
Fotolitos: Autopublish

El pequeño NEMO es una revista mensual, editada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Pico Mulhacén, 24. Polígono Ind. "El Alquitón" de Arganda del Rey, Madrid. CP 28500. Teléfono **91 8704585** Internet: www.distrimagen.es E-mail: factoria @ distrimagen.es

© El pequeño Nemo. -Madrid 2002. Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni parcial ni totalmente, ni registrada en, ni trasmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial.

Esta revista no se identifica necesariamente con las opiniones expresadas por sus colaboradores.

NEMO

Nº 23

Noviembre de 2002

LA FACTORIA DE IDEAS

Contenidos

Noticias	5
Reseñas	11
Richard Corben	24
Ana Miralles	26
Nostalgia	29
El ADLO!	33
V de Vendetta	38
La biblioteca Pachinco	42
Gerry Conway	47
CrossGen Entertainment	51
Alita: ángel de combate	55
2000 AD en España	58
Justicia ciega	62
Historias alrededor del cómic	66

SÓLO SON TEBEOS
HOY
AVISO PARA PERIODISTAS GENERALISTAS
SI UN ENTREVISTADOR LE HICIERA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS A UN FUTBOLISTA DESPUÉS DE UN PARTIDO...
¿NO CREES QUE LAS ENTRADAS DE FÚTBOL SON CARAS? ¿QUÉ DIFERENCIAS EXISTEN ENTRE EL FÚTBOL Y EL BALOMPIÉ? ¿SE PUEDE VIVIR DE JUGAR AL FÚTBOL? ¿TE GUSTÓ "EVASIÓN O VICTORIA"?
TODO EL MUNDO PENSARÍA QUE ESE PERIODISTA ES UN POCO ANORMAL.
ASÍ QUE CUANDO UN ENTREVISTADOR LE HACE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS A UN DIBUJANTE DESPUÉS DE SACAR UN ÁLBUM...
¿NO CREES QUE LOS COMICS SON CAROS? ¿QUÉ DIFERENCIAS EXISTEN ENTRE UN CÓMIC Y UN TEBEO? ¿SE PUEDE VIVIR DE DIBUJAR HISTORIETAS? ¿TE HA GUSTADO LA PELI DE SPIDERMAN?
... TODOS A LOS QUE NOS GUSTAN LOS TEBEOS, PENSAMOS QUE ESE PERIODISTA ES UN POCO ANORMAL.
QUE LO SEPÁIS
Mauro Entrialgo 2002

ARTE·9

libros • comics • juegos

Desde 1982

Ciencia ficción
De la dura y de la blanda

Juegos
De rol y de gol

Comics
De ver y de leer

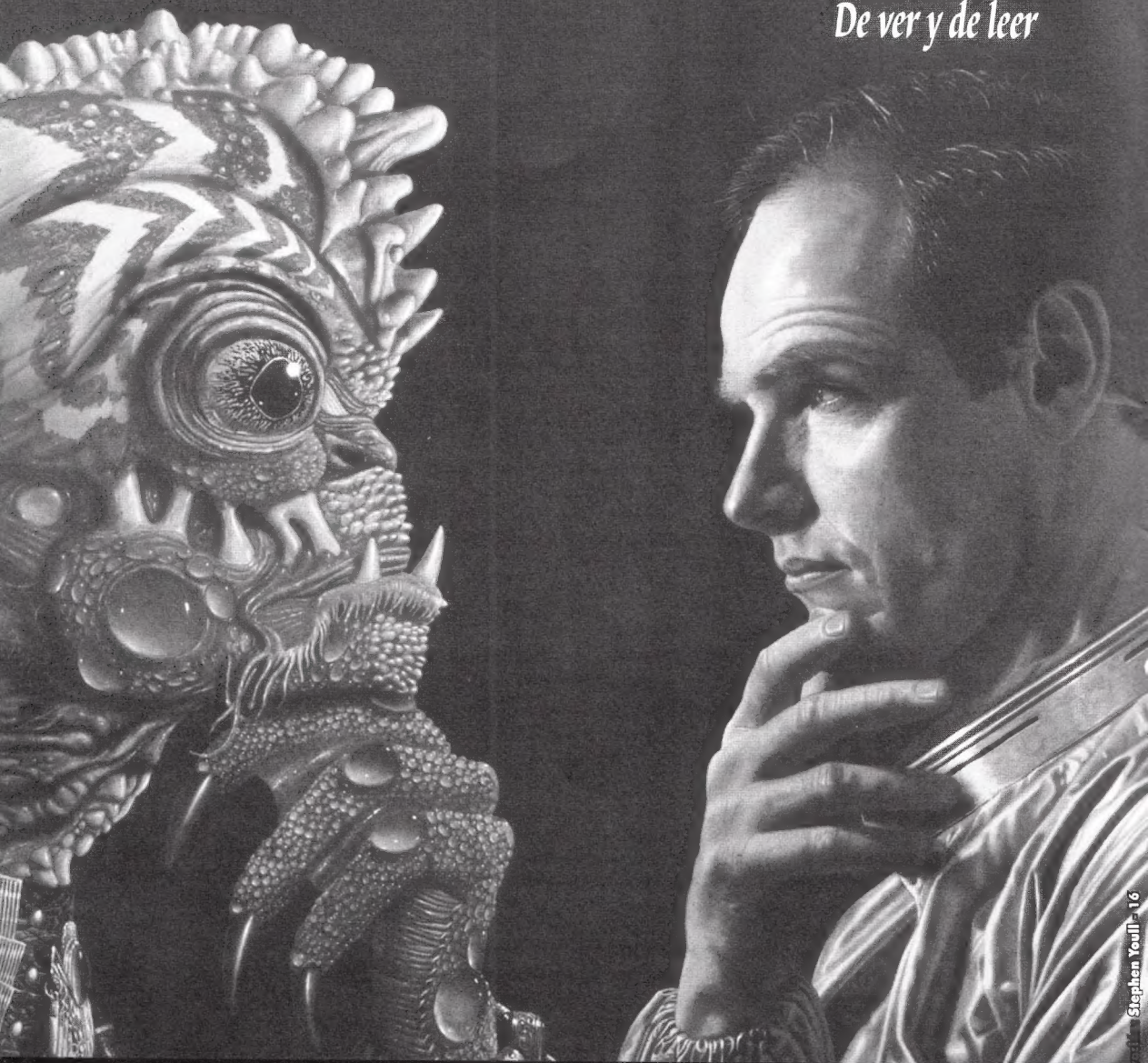


Ilustración Stephen Youll - 16

SERVICIO INMEDIATO PARA TUS PEDIDOS, CONSULTAS Y ENCARGOS: arte-9@correo.interlink.es

DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID
arte-9@correo.interlink.es
TLF: 91 402 96 08
Metro: Manuel Becerra

CRUZ, 37
28012 - MADRID
pedidos@arte9cruz.com
TLF: 91 532 47 14
Metro: Puerta del Sol

HILARIÓN ESLAVA, 56
28015 - MADRID
arte9hilarion@correo.interlink.es
TLF: 91 543 23 43
Metro: Moncloa

PASEO DE LA CHOPERA, 103
28100 - ALCOBENDAS-MADRID
artenueve@hotmail.com
TLF: 91 662 12 11
Alcobendas

Noticias

Nacional

7 Monos

Dos son los comics que sacarán a la venta en noviembre: el número 11 de *Magia y Acero*, de **Jordi Bayarri**, galardonado como mejor cómic erótico este año en el Salón de Barcelona; y *Mono on the Moon*, nuevo especial temático en el que todos los *monos* colaboran con historias sobre la ciencia-ficción.

Astiberri

La editorial vasca prepara interesantes novedades para los próximos meses. *Manual de instrucciones para libros de* instrucciones, recopilación a color de historias ya publicadas y material inédito de **Bernardo Vergara**, con un epílogo de **Ágreda**; *Volcanic Revolver*, de **Scott Morse**, novela gráfica que trata sobre las guerras de bandas entre irlandeses e italianos; *Heart of Empire*, de **Bryan Talbot**; *Grendel: Devil's Child*, de **Diana Schultz** y **Tim Sale**; *L'autorroute du soleil*, de **Baru**; *Chsst*, comic mudo del autor noruego **Jason**; junto con las continuaciones de *Malas Ventas* y *Tug & Buster*.

Por último, reciente han publicado *Atravesado por la flecha*, de **Luis Durán**, ganador al premio al autor revelación en el Salón del Cómic del Barcelona de este año.

Burz

Paranoias , de **Laura Palmer**, es la novedad más destacada de **Burz**, 100 páginas de cómic donde veremos las aventuras de un pequeño elfo, una chica con cierta forma de gato y un ser perverso que colecciona seres fantásticos.

: Paranoias, de **Laura Palmer**

Dolmen

Además de continuar con su revista, la editorial mallorquina sacará un par de libros, uno dedicado a *Hulk*, coincidiendo con el estreno de su versión cinematográfica, y otro dedicado a los videojuegos. También estarán entre sus próximas novedades *Mage*, de **Matt Wagner**, *Superstar*, de **Busiek** e **Immonen**, *Superman/Tarzán*, de **Dixon** y **Meglia**, y *Wayne Shelton: La Misión*, de **Van Hamme** y **Denayer**.

Y acaba de anunciarse uno de los primeros títulos de la *línea Iberia* de material autóctono. Será *Círculo Justiciero*, por **Pedro Angosto** y **Carlos Rodríguez**, y, como no podía ser de otra forma tratándose de su guionista, serán superhéroes americanos en los años 40.

Dude

Para *Expocómic*, los asturianos de **Dude** sacarán el último número de *Oro Rojo* de **Quim Bou**, que continuará en el especial *La uña de Itrhil: Cuervo, Sangre, Nieve*, que tendrá la particularidad de estar impreso a tres tintas (blanco, negro y rojo). También continúan *Strangers in Paradise*, *Los Reyes Elfos*, y *Crónicas del Mesene: Periplo*, tras mucho tiempo de espera debido a diversos problemas con los dibujantes, y estrenando nuevos que se espera concluyan la miniserie.

Glénat

Novedades *manga*, que parece que es lo que vende. En el *Salón de Barcelona* de octubre se presentaron *Captain Harlock* (**Matsumoto**), *Gant* (**Oku**), *Inu-Yasha* (**Takahashi**) y *Bronze* (**Ozaki**), mientras que en *Expocomic* saldrá *Naruto*, de **Kishimoto Masashi**. Junto a esto publicarán los cinco álbumes de *Peter Pan* de **Loisel**, una nueva adaptación del *Doctor Jekyll y Mister Hyde*; más obras de **Carlos Giménez** (*Paracuellos 6*, *Jonás*, *Bandolero*, *Romances de andar por casa* y *Sabor a menta*), y dos nuevos integrales, dedicados a *Makoki*, de **Gallardo** y **Mediavilla**, y *Kraken*, de **Bernet** y **Segura**.

Norma

Muchas novedades para los próximos meses, como siempre. De álbumes tenemos la tercera entrega de *Dixie Road*, la segunda de *El Señor* Jean, y la cuarta de *Los Jardines de Edena*. También, *Sky Doll*, de **Barbucci** y **Canepa**, *Chances*, de **Altuna**, *El Vuelo del Cuervo*, de **Gibrat**, y cuatro obras españolas: *Minimonsters*, de **David Ramirez**, *Despertares*, de **Azpiri**, *Como se hizo Blacksad*, y *Les Heresiarques*, de **Carlos Portela** y **Das Pastoras**.

De americano tendremos a la venta los especiales de **DC** escritos por **Stan Lee**, *Harlequin Valentine*, de **Gaiman** y **Bolton**, *JLA: Tierra 2*, de **Morrison** y **Quitely**, los actuales encargados de *X-Men*, tomos de *Batman Dark Victory*, el *Superman* de **John Byrne**, *Crisis en las Tierras infinitas*, y la *JSA*, además de *JLA: Mundo sin adultos*, que daría paso, en caso de tener buenas ventas, a la serie *Young Justice*. También se confirma que editarán *Transmetropolitan* y *Hellblazer* en recopilatorios, porque las ventas no son demasiado buenas, que sacarán más tomos de *Sandman* al año, y que editarán *Filth*, la última locura de **Morrison** para **Vertigo**. Por supuesto, también nos hacemos eco de que han comenzado a editar *Batman DK2*, de **Frank Miller**, aunque suponemos que más adelante la recopilarán en tomo.

Para terminar, se anuncia que reeditarán *Evangelion* en tomitos de formato bolsillo, y que sacarán un tomo con la obra completa de *Pesadillas*, de **Otomo**.

Planeta

La *Biblioteca Grandes del Cómic* es el próximo gran proyecto de la mayor editorial española. Con el formato mini ya conocido por todos, saldrán a la

venta dos colecciones, *Drácula*, de **Wolfman y Colan**, y *Tex*, con material escogido del pistolero italiano. Próximamente también sacarán *Clásicos del Terror* de la **EC**. Les deseamos suerte, por supuesto, porque el material lo merece.

Otras novedades son tomos que recopilan series y miniseries como *Banner* (**Azzarello** y **Corben**), *Spider-Man* de **Steve Ditko**, *Fuerza-X* (**Milligan / Alred**), *Furia* y *Alias*, de la línea *MAX* marveliana, *Ultimate X-Men*, más *Powers*, *Witchblade* y *Battle Chasers*, y la reedición de *Ghost in the Shell*, coincidiendo con el lanzamiento de su segunda parte.

También hay novedades europeas, entre las que destacan *Spirou y Fantasio*, *El rumor de la escarcha* y *Polstar*. Y una novedad de la línea *Trazado*, *Un pequeño asesinato*, de **Alan Moore**.

Y para el año que viene, en la línea *Excelsior*, sustituirán las series actuales por *Pantera Negra*, *Spider-Man* y *Doctor Extraño*, y seguirán con su política de coleccionables, en este caso *Daredevil* y *Hulk*, coincidiendo con los estrenos cinematográficos.

Mondo Variado

El **I Salón del Cómic de Getxo** se celebrará los días 13 a 15 de diciembre, en una carpa de 2500 m² instalada en la plaza de la Estación de Las Arenas de la ciudad.

Del 16 al 19 de octubre se celebraron las **Segundas Jornadas de Cómic en Vélez-Málaga**, en las que la revista *El Jueves* fue homenajeada por su vigesimo quinto aniversario.

Ha nacido **Cabezabajo Ediciones**, por parte del antiguo colaborador de la revista **Ricardo Mena**. Sus primeros lanzamientos han sido la revista *Buen Provecho* (con colaboradores como **Miguel Ángel Martín**, **James Kochalka**, **Shannon Wheeler**, **Mauro Entrialgo** y **Borja Crespo**), y *16 Recuerdos intranscendentes*, de **Mauro**.

Ariadna Editorial sacará para **Expocómic** *Dos Veces Breves*, revista trimestral con colaboradores como **Fermín Solís**, **Raúlo**, **Lorenzo Gómez**, **Juan Berrio**, **Pablo Velarde**, **Rubén Garrido**, **Enrique Bonet**, **Joaquín Santiago** o **José Luis Ágreda**, muchos de ellos premiados en **Injuve** y el **Salón de Barcelona**.

Y una última revista es *Reverso*, de **Sentinel Studio**, en la que colaboran autores jóvenes, en su mayoría inéditos en nuestro país, pero con grandes proyectos en los USA y Francia.

Mateo Guerrero, el exdibujante de *Crónicas de Mesene*, se encarga ahora de la nueva etapa de *Warlands*, publicada por **Planeta** por estos lares.

Cine/Televisión

Por estas fechas saldrá a la venta el esperado DVD de *Spider-Man*, que, entre otras cosas, incluirá varios dot-comics (versiones digitales de los comics **Marvel**, disponibles a través de su página web) del personaje, como medida para intentar atraer a nuevos lectores.

Tras los éxitos de las últimas producciones (*Smallville*, *Mutant-X*, *Birds of Prey*), otro nuevo superhéroe se pasa a la pequeña pantalla: *Starman*, la creación de **James Robinson** y **Tony Harris**, que cuenta la historia del hijo de un héroe de la Edad de Oro que se encuentra de improviso con el legado de su padre.

Sexo, Mentiras y Superheroes es el curioso título de un documental que se estrenará a finales de año, y que intentará demostrar que el comic es un medio de historias y dibujos sofisticados, y que incluirá entrevistas a conocidos autores como **Stan Lee**, **Neil Gaiman**, **Frank Miller**, **Chris Claremont** o **John Byrne**.

Y para acabar, una nacional. Los derechos de *El Baile del Vampiro*, de **Sergio Bleda**, han sido adquiridos por la productora Alquimia, con la intención de realizar una película de imagen real a estrenar en el 2004.

: Buen provecho, una nueva revista

Europa

Entre lo aparecido estos meses pasados cabe destacar *L'Espoir Assassiné*, segunda entrega de *El Grito del Pueblo* (**Tardi**) en **Casterman. Glénat** ha editado el cuarto *Max Fridman* de **Giardino**, *Rio de Sangre*, segunda parte del ciclo de aventuras en España que durará tres álbumes, y también una nueva entrega del *Mercenario* de **Segrelles**, con lo que ya van doce. Mención aparte merecen el noveno

Titeuf, con una tirada inicial de 1.400.000 ejemplares, la mayor en Francia tras *Asterix y Latraviata*, y el regreso del *Sambre* de **Yslaire** casi 18 después con un quinto tomo titulado *Maudit Soit le Fruit de mes Entrailles....* Otra que no para es **Dargaud**. Bajo su sello han salido recientemente *Olga* (tercero del *Isaac Le Pirate* de **Christophe Blain**), *La Croix de Pierre* (tercero de *El Escorpión*, de **Desberg** y **Marini**), el octavo álbum de *Pin-up* (por **Yann** y **Berthet**), *La Trahison* (segundo de *Wayne Shelton*, por **Van Hamme** y **Denayer**), el quinto álbum de *Merlín* (con **Sfar** y **Munuera**) y el cuarto de *Pluma al Viento* (**Cothias** y **Juillard**) con el que concluye la serie. **Chabouté** publica *La Bête* en **Vents d'Ouest**, **Gibrat** la primera entrega de *Le Vol du Corbeau* en **Dupuis**, y **Civiello** vuelve por partida doble con *Semilla de locura* en **Delcourt**, editando el cuarto tomo de la serie, *Le Roi sans Cœur*, y un especial fuera de colección titulado *La Grand Livre des Recherches*. También en **Delcourt**, ha aparecido un álbum de la serie *Monsters* de *La Mazmorra*, con guión de los habituales **Sfar** y **Trondheim** y dibujado por **Andreas**. Finalmente, bajo el sello de **Le Lombard** han salido el vigésimo séptimo *Thorgal*, *Le Barbare*, y la última colaboración entre **Hermann** e **Yves H**, *Manhattan Beach 1957*.

Tras haber dibujado dos álbumes de *Blake & Mortimer* en los últimos ocho años (*El Asunto Francis Blake* y *La Extraña Cita*, ambos con guiones de **Van Hamme**), **Ted Benoît** deja los lápices de la serie para dedicarse a otros proyectos, aunque no como dibujante sino como guionista de historieta y largometrajes. **Van Hamme** está escribiendo el próximo álbum de la serie y aún no se conoce quien será el artista que relevará a **Benoît**, tarea difícil por requerirse alguien que sepa transmitir el espíritu de **Jacobs**. De momento hay tiempo para ello, pues la próxima aventura a cargo del otro equipo creativo con el que se alternan, **Sente** y **Juillard**, será de dos álbumes.

Aunque *Aquablue* no contó con un gran respaldo cuando se editó en castellano, en Francia ha gozado de tanta popularidad que siguiendo el ejemplo de tantas series americanas va a desdoblarse en dos series paralelas. A partir del año que viene se podrá encontrar *Planète Aquablue* (escrito y dibujado por **Ciro Tota**, el dibujante actual de *Aquablue*) y *Fondation Aquablue*, que en cierto modo reunirá al equipo que inició la saga, con **Cailleteau** a los teclados y **Vatine** haciendo bocetos, que serán terminados por **Siro**. La primera serie tendrá un tono aventurero, mientras que la segunda tendrá más elementos de ciencia ficción.

Hace ya cuatro años de la salida del último *Spirou y Fantasio, Machine qui Rêve* (todavía inédito en castellano, por cierto), a cargo de **Tome** y **Janry**, en el que se dio un giro total a la serie, haciéndola más próxima al thriller de acción en lo argumental y más realista en lo gráfico (diciendo adiós al clásico uniforme del protagonista, entre otras cosas). Ahora circula el rumor que esta "sequía" viene motivada porque se está buscando un relevo a estos autores, que se concentrarían únicamente en las aventuras del *Pequeño Spirou*. Nadie confirma ni desmiente nada, El guionista **Tome** dice al respecto que **Janry** está trabajando en el próximo *Pequeño Spirou*, y además lleva unas 10 páginas de un próximo *Spirou y Fantasio*, en el que regresará *Zorglub*. Pero también dice que este último proyecto "no es prioritario para la editorial". Parece pues que el futuro del personaje está todavía en el aire.

: Team Triumph re

Ahora que está a punto de terminar *El Decálogo*, el guionista **Giroud** está embarcado en dos proyectos igualmente ambiciosos. De *Quintett* sólo se sabe que constará de cinco álbumes de lectura independiente. Más conocemos de *L'Expert*, con una duración prevista de cuatro tomos y será dibujada por el yugoslavo **Brada**. La primera entrega contará dos historias paralelas en épocas distintas, acerca de un misterioso cuadro de 1482 descubierto en la actualidad y que plasma con minucioso realismo una batalla...que tuvo lugar al año siguiente.

El pasado Septiembre un "aficionado" a la historieta subastó su colección de unos 650 álbumes en la localidad de Neuilly. Todos los álbumes contaban con el aliciente de tener dedicatorias y dibujos hechos por sus autores en diversas sesiones de firmas. El anuncio de la subasta llamó la atención dado el volumen de obras, y una serie de autores se movilizó contra la misma por entender que el extra que daba valor a esos álbumes había sido hecho como un regalo al coleccionista, no para enriquecerle posteriormente. Pero pese a las protestas en revistas, Internet, dibujos alusivos al tema o la presencia de **Trondheim** en la subasta para disuadir a los compradores, la venta fue un "éxito", con un total de venta estimado de 30.000 a 40.000 euros. El álbum que alcanzó un mayor precio fue un *Asterix* con un dibujo del personaje a toda página hecho por **Uderzo** (1500 euros).

Hablando de **Trondheim**, su último proyecto se está viendo en las pantallas de televisión francesas. *Kaput et Zösky, les Zigouilleurs de l'Espace* son dos absurdos personajes que quieren conquistar todos los planetas del Universo. Fueron creados por el autor como un divertimento y se publicaron en historietas cortas en diversas revistas. Fue un total de 17 páginas, suficientes para interesar a un estudio de animación que ha elaborado 78 capítulos de unos ocho minutos de duración.

El pasado 5 de Noviembre se cumplieron 25 años de la muerte de **René Goscinny** (*Asterix, Iznogud, Oumpah-pah, El Pequeño Nicolás, Lucky Luke...*). Los que quieran profundizar en la biografía de este gran escritor y editor y se atreven con el idioma galo pueden consultar la página www.goscinny.net , donde entre otras cosas podrán saber que sus últimos días estuvo trabajando en una adaptación de *Iznogud* para el cine protagonizada por **Louis de Funes**.

América

CG Entertainment

La compañía anteriormente conocida como **CrossGen** ha decidido pasar a publicar cómics propiedad de sus autores, y para estrenarse le ha "robado" *The Red Star* a **Image**. Una nueva etapa de esta serie, ambientada en una Rusia alternativa, saldrá a la venta este mes de noviembre.

También adaptará las novelas de **R.A. Salvatore**, *Demon Wars*, al formato comic, siendo **Ron Wagner** el dibujante elegido.

Dark Horse

Neil Gaiman adaptará dos historias de su libro *Humo y Espejos* al tomo de lujo *Creatures of the Night*, dibujadas por **Michael Zulli**.

La editorial sigue apostando fuerte por las licencias de material cinematográfico, y las últimas en caer han sido *XXX*, *Ring of Fire*, *Schrek* y *The Tooth Fairy*.

DC Comics

Ya se conoce el próximo proyecto de **Carlos Pacheco** tras la novela gráfica *JLA/JSA*. El próximo año aparecerá *Arrowsmith*, con guiones de **Busiek**, y que se editará bajo el sello **Cliffhanger**.

Aquaman reaparece. Tras su "presunta" muerte en la penúltima macrosaga de la editorial, tendrá una nueva oportunidad de la mano de **Rick Veitch** y **Yvel Guichet**, convertido en un elemental de agua. A ver cuánto dura esta vez...

Jill Thompson vuelve a los personajes de *Sandman* con *Eternal Horizons*, que, según la autora, es un shojo manga protagonizado por las tres *Eternas* femeninas: *Muerte*, *Delirio* y *Desesperación*.

Y seguimos con *Sandman*, porque su creador, **Neil Gaiman**, prepara el tomo *Endless Night*, que aparecerá el año que viene conmemorando el décimo aniversario del sello **Vertigo**, y en el que trabajarán **Moebius**, **Milo Manara**, **P. Craig Russell**, **Sienkiewicz**, **Liberatore**, **Barron Storey**, **Dave McKean** y el español **Miguelanxo Prado**. Eso sí, id ahorrando, porque difícilmente bajará de los treinta dólares...

Tras el *Batman* de 10 centavos del año pasado, ahora *Superman* tendrá su especial, para ver si así levantan las ventas del pobre, que le acaban de cerrar una de sus colecciones, *Man of Steel*.

Y suponemos que para eso también le han encargado a **Waid** y a **Yu** una maxiserie recontando su origen.

La nostalgia sigue pegando fuerte, y el último en volver a los mercados ha sido *Robotech*. ¿Qué será lo próximo, *El Pequeño Pony*?

Judd Winick firma en exclusiva con la editorial, dejando sus *Exiles* marvelianos, y también a la colección que le ha lanzado a la fama, *Green Lantern* (de la que pasará a encargarse **Ben Raab**), aunque no cambia de color, ya que pasará a trabajar en *Flecha Verde*.

Kano sigue trabajando para **DC**, esta vez con una nueva serie, *H-E-R-O*, que recupera a uno de esos héroes olvidados de hace muuuuchos años.

Jeff Smith, el creador de *Bone*, realizará una miniserie en formato prestigio de *Shazam*, que saldrá a la venta cuando concluya la historia de sus narizones en el número 55.

Simonson, **Ordway** y **Craig Russell** se encargarán durante unos meses de *Wonder Woman*.

Image

Quizás recordeis que a principios de año se anunció un tomo conmemoratorio del décimo aniversario de la editorial, en el que trabajaban **Silvestri**, **Larsen**, **Valentino** y **McFarlane**. Quizás incluso lo pedísteis. Si fue así, aun lo estaréis esperando, porque casi un año después aún no ha podido salir a la venta porque el señor **McFarlane** aun no ha entregado sus veinte páginas. Él le echa la culpa a **Gaiman**, por eso de los juicios sobre *Miracleman* y *Angela*, claro... para que luego digamos que **Madureira** es lento.

Valentino ha decidido volver a las raíces de la editorial. Y para ello, sacará cuatro colecciones

Noticias de Argentina

Muy lentamente el mercado del cómic local que terminó de matar la devaluación del último Enero, empieza a resucitar. El nuevo sello **Portalcomic** se animó y recopiló en un comic book la historia de *Juan de Noche*, a cargo de **Toni Torres**, **Mariano Navarro** y **Hernán Cabrera**, y que quedara inconclusa en la tristemente fenecida *Comiqueando*; mientras tanto **La Productora** ya va por el segundo número de su antología *Néstor Comics*. Y también resucitan las revistas de información: *El Historietista #0* es el primer número del nuevo emprendimiento del periodista **Walter Vázquez** y también continúa firme la revista *Lazer* (cuyo último número fue el #27) de la Editorial **Ivrea**.

Mientras tanto, siguen los eventos por todo el país:

Del 11 al 14 de Julio se realizó el 2° *Evento Nacional Sobre Historietas, Animación y Rock* en el Centro Cultural General San Martín de la ciudad de Buenos Aires, con el apoyo del ayuntamiento de la ciudad y una innumerable cantidad de artistas independientes, exposiciones de originales de autores que publican en el exterior y bandas de rock que tocaron en vivo.

Al cumplir media década en el aire el programa radial dedicado a la historieta *Hora Cero*, de la ciudad de Santiago del Estero, los conductores decidieron festejarlo a lo grande organizando el primer evento relacionado con historietas, cine fantástico, y fantasía en general de dicha ciudad: *Imaginario 2002* fue realizado del 9 al 11 de Agosto.

Y por fin Córdoba (la segunda ciudad más grande del país tuvo su propio evento, *Oktubre Komik*, se realizó del 10 al 19 de Octubre en el pabellón Argentina de la Ciudad Universitaria cordobesa. La estrella del evento fue el nativo **Carlos Gómez**, dibujante de *Dago* la famosa serie guionizada por **Robin Wood**., cuyo éxito fue apabullante en Argentina durante los 70', y que prosigue hasta hoy con éxito en publicaciones de la editorial **Eura**, de Italia, país donde el personaje es un fenómeno popular. ¿Se verá alguna vez por España?

superheróicas los próximos meses (*Dominion*, de **Keith Giffen**, *The Clockmaker*, de **Jim Krueger** y **Matt Smith**, *Venture*, de **Jay Faerber** y **Jamal Igle**, y *Invincible*, de **Robert Kirkman** y **Cory Walker**), que compartirán universo, junto con veteranos de la casa como *Savage Dragon*, *Noble Causes* o *Shadowhawk*. Veremos cuánto duran esta vez.

Rising Stars tendrá continuación. Cuando aún no han salido los 24 números inicialmente planeados, **Fiona Avery** (*No Honor*) prepara una miniserie sobre uno de los superseres, *Matthew Bright*, el policia.

Marvel

Parece que los vaqueros siguen de moda, porque tras la excelente *Apache Skies* aparecerá *Rawhide Kid*, por **Ron Zimmerman** y **John Severin**.

Tras varios años sin crossovers, se prepara uno, aunque chiquitito. *Vengadores*, *Thor* e *Iron Man* cruzarán sus historias en enero, con la buena noticia de que los tres capítulos estarán dibujados por **Alan Davis**, fresco tras finalizar *Killraven*. A ver qué sale...

Parece que bajar los precios está de moda. A partir de ahora, los números de las series **Marvel** que puedan servir para enganchar a nuevos lectores valdrán 25 centavos, comenzando por el *Daredevil* de enero, que saldrá a la venta coincidiendo con el estreno de la película.

Larroca abandona momentáneamente sus X-Treme X-Men para encargarse de una mini *Ultimate Daredevil/Elektra*, que también saldrá coincidiendo con el estreno cinematográfico.

Como su trabajo en *Hulk* está siendo muy bien recibido tanto por crítica como por ventas, a **Bruce Jones** le dan un nuevo encargo: *Hulk/Lobezno: Seis Horas*, una mini dibujada por **Scott Kolins** y que transcurrirá en "tiempo real". Parece que la serie de la tele *24* ha calado muy hondo entre los yanquis...

Vamos de cierres: *Soldier-X* (la sustituta de *Cable*), *Marvel Knights*, *Marvel Mangaverse*, *Blade*... y se rumorea que caeran unas cuantas más. Seguiremos atentos.

Kevin Smith vuelve a *Daredevil*, en una miniserie en la que lo enfrentará de nuevo a *Bullseye*.

Straczynski. **Gary Frank**. Línea adulta. *Escuadrón Supremo*. Al menos a mi me sobran palabras.

Y para acabar, **Frank Cho** realizará una miniserie de *Shanna la Diablesa*. O, lo que es lo mismo, *Brandy* entre dinosaurios.

Varios

Los veteranos **Bob Layton**, **David Michelinie** y **Dick Giordano** han fundado su propia editorial, **Future Comics**, que tendrá la particularidad de no usar el *Previews* como método de venta. A ver que tal les va...

Liefeld sigue vive, y además de un nuevo intento de relanzar *Youngblood*, se ha hecho con los derechos de la serie de televisión *Alias*, de la que planea sacar serie.

La editorial **Chaos!** ha quebrado, y **CrossGen** se ha quedado con los derechos de *Lady Death*, y sacará una nueva serie del personaje, de la mano de su creador, **Brian Pulido**.

Y pasemos para acabar a reseñar los ganadores de los premios *Eisner* de este año:

- *Radioactive Man*, mejor comic de humor.
- *Herobear and the Kid*, mejor comic infantil.
- *Bizarro Comics*, mejor antología.
- **Laura Depuy**, mejor colorista.
- **Todd Klein**, mejor rotulista.
- *Acme Novelty Library* 15, mejor diseño.
- *Akira*, mejor edición de un comic extranjero.
- **Dylan Horrocks**, artista con mayor proyección.
- *Comic Book Artist*, mejor revista relacionada con los comics.
- Las estatuas de personajes clásicos que hace **Dark Horse**, mejor material relacionado con los comics.
- *Peanuts: The Art of Charles M. Schulz*, mejor libro sobre comics.
- **Eduardo Risso**, mejor dibujante.
- **Charles Vess**, mejor ilustrador.
- **Dave Johnson**, mejor portadista.
- *Akira* y *Batman: Dark Victory*, mejores recopilatorios.
- *The Name of the Game*, mejor novela gráfica.
- **Brian Michael Bendis**, mejor guionista.

: *Daredevil* de **Kevin Smith**

- **Dan Clowes**, mejor artista completo.
- **Evan Dorkin**, mejor artista completo de humor.
- *Queen & Country*, mejor serie nueva.
- *Hellboy: Conqueror Worm*, mejor serie limitada.
- *100 Balas*, mejor serie.
- *The Eltingville Club in 'The Intervention'*, mejor historia corta.
- *Amazing Spider-man #30-35*, mejor historia serializada.
- *Eightball* #22, mejor número individual.
- Y, para acabar, entran en el *Hall of Fame* **Sergio Aragonés**, **John Buscema**, **Dan De Carlo** y **John Romita**.

Compiladas por **Carlos Manuel Díaz Correia** (USA y Nacional) y **Josep Calduch** (Europa) con aportaciones del resto de colaboradores de *Nemo*. Las fuentes consultadas han sido: los boletines de noticias de *Dreamers*, *Fandom*, *Comics Continuum*, *Univers BD*, *BD Paradisio*, *Comics Daily*, *La Lettre* (**Dargaud**), *SPX*, *CBLDF*, diarios *El País* y *El Mundo*, revistas *Wizard* y *Comics Journal*, así como los boletines, comunicados y emplazamientos en Internet de las diversas editoriales y distribuidoras nacionales y extranjeras. Vaya nuestro agradecimiento a los autores y editoriales que contestaron amablemente a nuestro requerimiento.

¡SIN MOVERTE DE CASA!

CÓMICS

FICCIÓN

JUEGOS DE CARTAS

MERCHANDISING

ROL

PREVIEWS

SUSCRIPCIONES

www.distrimagen.es

DISTRIBUIDO POR:
DISTRIMAGEN
Pico Mulhacén, 24 Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain. Tel: 91 871 82 72
Telfax: 91 871 71 66 pedidos@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel (93) 405 33 65 Telfax: (93) 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

Reseñas

Existen tres categorías para cada tebeo: guión, dibujo y global. Poco hay que aclarar sobre las dos primeras, su nombre (y su símbolo) las define con claridad. Sin embargo es importante señalar que la valoración global no es la media de las anteriores, ni tiene por qué guardar siempre relación con ellas. Para ella hemos elegido una estrellita. Agradecemos a las tiendas **Arco Iris** (Ctra. de la Costa, 75. Gijón 985332820) y **Arte 9** de Madrid la cesión del material para reseñas.

SIGNIFICADO DE LAS PUNTUACIONES

0 Rosco total. La nada, el vacío sideral. Ni para envolver pescado podrido. Haz un favor a la Amazonia y dona su precio a tu ONG favorita. Evítate el trago que ya lo hemos pasado nosotros: para eso nos compras.

1 Malo. Para completistas (absolutistas más bien). A no ser que el autor sea tu padre (y le quieras mucho) pasa...

2 Pasable. Hombre, algo se salva, hay pinceladillas de lo que pudo ser y se quedó en el camino. Pues bueno, pues fale, pues me alegro (Maki dixit).

3 Bueno (tirando a). Merece la pena. Hay algo que le salva de la mediocridad sin llegar a elevarlo a panteones más dignos.

4 Muy Bueno. Destaca y mucho; le falta un hervor para ser genial pero ahí está. Aún así aplaudimos con fruicción.

5 Sublime. Si Dios existe inspiró este comic: destila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva: compra dos o más copias, regálaselo a tu mejor amig@ y guarda otra bajo llave. Nunca se sabe cuándo lo vas a necesitar.

2 3 3

Es-Piderman

Enrique V. Vegas, Dude Comics.
Comic-book de 24 págs. en b/n. 2'40 euros.

La parodia del comic de superhéroes es tan vieja como el género mismo ¿Quién no recuerda aquellos simpáticos *What the...?* protagonizados por el indómito Spider-Ham que aparecían hace años como complemento en la colección *Marvel Heroes*?

La editorial asturiana Dude parece haberle cogido gusto a este género-dentro-del-género, y tras mostrarnos el lado más cómico de aliens y depredadores en *Arbillos* y *Cambotero* le toca el turno a los superhéroes Marvel, en concreto Blade y el que nos ocupa.

Es-Piderman es una divertida recreación en versión manga del origen de las aventuras / desventuras de Peter Parker como Stan Lee y Steve Ditko jamás se habrían atrevido a contarlo. Puristas e intransigentes abstenerse. El joven autor **Enrique V. Vegas** desarrolla con su estilo habitual una historia sencilla y entretenida, de las que se leen de un tirón y provocan la sonrisa cómplice del aficionado, idónea para prestarle a esa novia o amigo que no entiende mucho de comics, a ver si por ahí cuela...

En el otro lado de la balanza, se podría objetar que Vegas emplea 24 páginas en contar una historia que se podía haber hecho en seis, a base de emplear 2 / 3 viñetas por página e incluso viñetas-página (a lo cual el autor podría replicar: "Hey, por 2'40 euros, ¿qué esperabais? ¿La saga del Clon?)".

Alejandro Caveda

3 3 3

Hellboy: el gusano vencedor

Mike Mignola, Norma editorial.
Álbum de 144 págs. en color. 16 euros.

1939. Científicos nazis envían una cápsula al espacio desde un siniestro castillo de las montañas austriacas. Sesenta y un años más tarde la cápsula – y su misteriosa carga - regresan a su punto de partida. Descubrir cual era el objetivo secreto de los nazis parece una misión a la medida para Hellboy y su grupo de esforzados compañeros de la A.D.I.P.

En *El gusano vencedor* encontramos de nuevo buena parte del repertorio habitual en las historias de Hellboy: científicos nazis locos, castillos en ruinas, fantasmas, cadáveres resecos, magia oscura y monstruos del espacio exterior empeñados en destruir la Tierra... es decir, más de lo mismo aunque **Mignola** sigue escribiendo y dibujando historias de terror como nadie. Sin embargo, en esta ocasión la trama resulta más interesante y está mejor construida que en historias anteriores, el ritmo de la narración te engancha desde la primera página y la atmósfera opresiva y necrofílica que rodea a los personajes está realmente lograda. El autor recupera incluso viejos personajes como Roger (el homúnculo de *Casi un coloso*) o Bogavante Johnson. Además, el final deja intuir que en esta ocasión **Mignola** intenta dar un nuevo rumbo a las aventuras de su personaje, el tiempo dirá si es así o se trata tan solo de una falsa alarma.

Sebastián D. Vigil

La infanta, el pirata y el niño

Gaspar Meana, vtp editorial.
Álbum de 114 págs. en b/n. 12 euros.

El artista asturiano **Gaspar Meana** aparca momentáneamente sus *Crónicas de Leodegundo* para narrar con su talento habitual el capítulo final del enfrentamiento entre Alfonso, el levantisco Conde de Gijón y Noreña y su sobrino, el rey de Castilla. **Meana** recrea los acontecimientos que tuvieron lugar en ese lejano año de 1395 haciendo gala de un exhaustivo rigor histórico pero sin renunciar al espíritu de la aventura.

A través de las 110 páginas que abarcan la historia el autor hace una admirable reconstrucción del paisaje del antiguo Gijón, sus campos y edificios emblemáticos. Pero lo que destaca por encima de todo es su talento a la hora de retratar a los personajes, en especial don Alfonso y la mujer de este, la infanta Isabel, la auténtica protagonista de la historia, tal y como refleja el título. El trazo limpio y firme de **Meana** les muestra tal cual, con todas sus virtudes y flaquezas, a la vez que les dota de un dinamismo y una expresividad fuera de lo común.

No deja de ser lamentable que una obra de tanta calidad como esta se vea limitada tanto por su excesivo localismo como por su reducida tirada (tan sólo 750 ejemplares), uno se queda con la idea de que con otro tipo de difusión y en una editorial nacional con ganas de riesgo, en vista de lo que hay por las estanterías de las tiendas de cómics estaríamos ante una de esas obras maestras del comic que solo se ven muy de cuando en cuando. Sigamos soñando.

Alejandro Caveda

Los Reyes Elfos: La emperatriz de hielo

Víctor Santos. Dude.
Comic-book de 24 pag. en b/n. 1.80 euros.

La fantasía está de moda. Y la mitología nórdica siempre ha sido muy atractiva... Y en *Los Reyes Elfos* se juntas ambas, dando lugar a un cómic más que interesante.

Víctor Santos comenzó a publicar esta historia en el sello valenciano **7 Monos**, antes de pasar a su actual casa, **Dude**. Si comparamos a aquel autor primerizo con el actual, vemos lo mucho que ha mejorado, tanto en su papel como guionista como en el de dibujante. Las influencias de **Bruce Timm** aun se notan, pero comienza a desarrollar su propio estilo, muy atractivo visualmente, con figuras estilizadas, y los suficientes fondos para situar la historia adecuadamente.

La historia nos cuenta cómo el *Rey de los Elfos* se enfrenta a un nuevo y misterioso enemigo, acompañado por su actual novia, una elfa irlandesa, y cómo tendrá que pedir ayuda a su antiguo amor, la reina de los elfos oscuros, a cambio de la cual le pedirá algo que quizás no pueda darle. Un triángulo amoroso bien narrado, y bastante creíble, que permite desarrollar a los personajes y mostrarnos sus diferentes personalidades, sin usar los interminables discursos a los que otros parecen tan aficionados.

Hay que felicitar a **Dude** por su apuesta por el cómic español, y, en particular, por el fantástico. Pocas editoriales en este país han publicado tanto en tan poco tiempo. Y éste es uno de los mejores, que no tiene nada que desmerecer con respecto a otros que vienen de fuera. Cómpralo, y quizás así haya más.

Carlos Manuel Díaz Correia

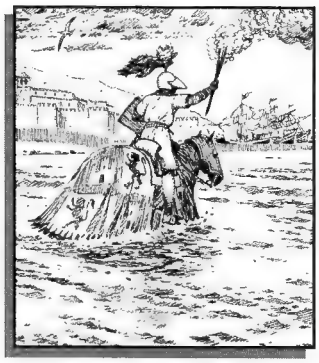
Buen provecho

Varios Autores. Cabezabajo Ediciones.
Revista de 52 págs. en b/n. 4,50 euros.

Tarjeta de presentación de **Cabezabajo Ediciones**, en esta publicación trimestral el inquieto **Ricardo Mena** nos propone una serie de historietas a cargo de un elenco de autores variado y apetecible. El producto viene impecablemente presentado, desde la atractiva portada de **Miguel Ángel Martín** hasta la maquetación. Tomando esta revista como una declaración de intenciones y potencial de la joven editorial el resultado es excelente, aunque su lectura alterna buenos momentos con alguna que otra decepción.

Se ofrecen 19 historias en apenas 52 páginas, mucha cantidad para tan poco espacio y no todos los autores salen bien parados en distancias tan cortas. Al siempre competente **Mauro Entrialgo** le sobra una página para desplegar su acostumbrado virtuosismo, al igual que a **Paco Alcázar**. Sin embargo, las aportaciones de **Joan Marín** o **Borja Crespo** dejan la incómoda sensación de historias inacabadas. El caso más sangrante lo encontramos en la colaboración de **Fermín Solís**, 4 páginas de su cotidiano *No te quiero pero te amo un poco*....con un "continuará el próximo trimestre". Aún así, hay historias muy disfrutables (el exquisito minimalismo de **James Kochalka**, una paranoia claustrofóbica de **Carlo**, o, según gustos, la poesía visual de **Sandra Uve**). Es de esperar que cuando la editorial y la revista se asienten dosificarán su entusiasmo y dejarán más espacio para que los autores se explayen en sus narraciones. Con todo, una propuesta muy interesante y una publicación a tener en cuenta en sus próximas entregas.

Josep Calduch



ERO, TIRADO EN MI SOFA DE QUIERO
CONTEMPLANDO MI ENORME TELE-
VISIÓN, SIN HACER ABSOLUTAMENTE
NADA, PENSÉ: ¿ACASO NO ERA YO
TAMBIÉN UNA PILTRAFA?
JE JE JE..

4 3 4

3 3 3

2 3 3

Camino a la perdición

Collins-Rayner. Dolmen Editorial. Libro de 306 págs. en b/n. 16 euros.

Perdición es el nombre de un pueblo, la meta para unos protagonistas condenados a huir hacia adelante sin llegar nunca a su destino. *Camino a la Perdición* es serie negra ambientada en el Chicago de los años 30, en la que un pistolero y su hijo lograrán poner en jaque al crimen organizado movidos por la venganza y el afán de redención.

Max Allan Collins reconoce que la idea inicial está inspirada en *Lone Wolf and Cub*, un manga que el escritor admira y de cuyo guionista, **Kazuo Koike**, es la frase que encabeza esta obra. Más allá de esta inspiración **Collins** juega con los elementos con los que está familiarizado por sus novelas de detectives, y maneja con maestría a los personajes hasta un final que, en tanto que previsible, no deja de emocionar.

El dibujo de **Richard Piers Rayner**, muy trabajado, se pone a disposición de la historia constreñido en una rígida fórmula de 2 x 2 viñetas por página, que ofrece una lectura fluida y rápida. Se le pueden cuestionar algunas viñetas a toda página sin ningún efecto dramático, un exceso de estatismo en poses y expresiones, y que muchos de sus encuadres no parecen los más adecuados. Y aún así parece el más indicado para esta obra, maravillas de la Historieta.

En definitiva, una obra que, si bien no parece aportar nada nuevo, atrapa al lector de principio a fin durante casi 300 páginas. Y eso tiene mucho mérito.

Josep Calduch

Malas ventas #1

Alex Robinson. Astiberri Ediciones. Tomo de 144 págs. blanco y negro. 10 euros.

Si crees que Friends refleja tu forma de vida, éste no es tu título. Si disfrutas con una historia bien contada, protagonizada por personajes creíbles envueltos en situaciones factibles, *Malas ventas* lo es. La serie nace en 1994, publicada trimestralmente por Antartic Press, bajo el título de *Box Office Poisson*. En 2001 Top Shelf edita un recopilatorio de 608 páginas. En España constará de 5 volúmenes, habiendo visto la luz el segundo volumen para cuando leas estas líneas.

El relato de **Robinson** se centra en las vivencias de unos neoyorquinos, cercanos a la treintena, enfocadas de una forma inteligente, humorística y no carente de romanticismo. La historia comienza con Sherman, dependiente de librería que sueña con ser escritor, mudándose de domicilio. La incorporación de nuevas relaciones a su vida, en la que ya están presentes toda una serie de personajes interesantes, origina contingencias cotidianas resueltas sin necesidad de grandes conflictos. Peripecias en las que el protagonismo recae en diferentes integrantes del reparto. A la ágil prosa de **Robinson**, se une un dibujo grácil, expresivo y comunicativo; despreocupado de las realidades anatómicas.

La edición española viene acompañada de unas notas del traductor, que respetan el desarrollo de la narración, siempre bienvenidas en este tipo de creación con referencias a una cultura ajena. En este primer volumen se echa de menos algún texto sobre obra y autor.

No son *bocados de realidad*, sólo historietas, pero alimentan nuestro espíritu.

Nino Ortea

DNA2

Masakazu Katsura. Tomo de 176 págs. en b/n. 7,15 euros.

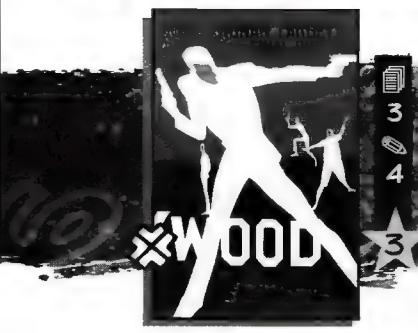
Aprovechando la avalancha de novedades que se presentan con motivo del Salón del Manga 2002 **Planeta deAgostini Comics** reedita una obra de **Masakazu Katsura** que ya cosechó un notable éxito en su anterior edición: *D.N.A.2*.

Publicada por primera vez en España en 1996 gracias a Norma Editorial, regresa ahora en 5 tomos de igual formato que los de *Video Girl Ai* para captar a los nuevos lectores de manga que se perdieron la serie en su momento, o para aquellos coleccionistas que desean tener esta obra en una formato bastante más decente que los álbums de **Norma**.

D.N.A.2 nos narra los avatares de Junta Momonari, un pobre chavalín de instituto con nulo éxito para las mujeres que además se pone a vomitar cuando tiene a una fémina atractiva muy cerca de él. Su vida dará un giro radical cuando Karin Aoi, un agente gubernamental del futuro le revele que él es el Megaplayboy que transmitió sin pudor su lascivo ADN, ocasionando un gran problema de superpoblación. Para evitar esa situación, Karin ha viajado a la época de Junta para cambiar su ADN, pero se equivoca de dosis y despierta al megaplayboy dormido.

La serie está plagada de acción, humor y sentimientos enfrentados, todo ello consecuencia de los cambios de Junta a Megaplayboy, algo que él no controla y que le compromete en más de una ocasión. Todo ello aderezado con el trabajado dibujo de **Katsura**, más definido y limpio de tramas que en *Video Girl Ai*. Una opción concebida para el entretenimiento y visualmente atractiva.

Irma Page



Human Target: Final Cut

Peter Milligan, Javier Pulido. DC Cómics. Álbum 96 págs. en color. 29,95 $.

¿Quién no ha soñado estar en piel ajena, vivir vidas distintas en cuerpos diferentes?. Christofer Chance ha hecho de ello su profesión; y, una vez más, la sensación que le produce suplantar otras identidades, será el mayor peligro que comporta esta misión.

Peter Milligan –X-Force– ya narró, junto a **Edwin Biukovic**, las anteriores aventuras de Chance, de profesión *Blanco Humano*, en la miniserie homónima recogida por Norma en dos prestigios. **Javier Pulido** –Robin: Year One– lleva tiempo convertido en blanco de la atención del aficionado. El arranque narrativo es la asunción por Chance de la identidad de un actor talludito que es chantajeado por un extorsionista. Su incursión en las tramoyas del decorado hollywoodiense, ciudad que también funcionaba como coordenada inicial en la miniserie anterior, servirá a los autores para retratar un Hollywood carente de glamour, y reflexionar sobre la necesidad humana de desarrollar una identidad propia. Necesidad que se ve imposibilitada al vivir en una sociedad que nos extirpa nuestra individualidad y nos amolda a estereotipos.

Chance, al igual que gran parte de nosotros, sólo se siente vivo soñando que vive otras vidas; Chance sólo se siente amado recordando a la que nunca lo quiso y buscó su muerte: Emerald, asesina a sueldo muerta en la anterior miniserie. Hay veces en que las palabras no pueden describir la sensación que te causa una obra, ésta es una de esas ocasiones. Hay historias que deben ser descubiertas por uno mismo, ésta es una de ellas. Disfrútala y compártela.

Nino Ortea

Super Humor: 13 Rue del Percebe

Francisco Ibáñez, Ediciones B. Álbum de 236 págs. color, 11,99 euros.

En su tomo nº 35, la dispersa colección Super Humor nos sorprende agradablemente con un recopilatorio del inolvidable inmueble sito en la Calle del Percebe, número 13. Sólo el genio de alguien como **Francisco Ibáñez** (en pie y saluden) pudo crear tal variopinto muestrario de vecinos, estantería arquitectónica de la sinrazón y espejo humorístico de anécdotas divertidas, alegrías y miserias sacadas de quicio (o no tanto) de ayer, hoy y siempre.

Desde su aparición en la revista *Tío Vivo* allá por 1961, hasta hoy en día, nada menos que cuarenta y un años han pasado, más los personajes conservan la frescura prácticamente intacta como podemos comprobar comparando esa primera página con una dibujada en este 2002, en el que las situaciones que nos hacen sonreír no han cambiado tanto, al menos para el que sabe hacer del humor algo universal y sin edades. Mientras los agentes de la TIA se han vuelto demasiado coyunturales (con todo lo bueno y malo que ello comporta), los habitantes de la casa parecen seguir en plena forma.

Y es que resulta fácil con un moroso escondidizo, el Tendero caradura, un ladrón de lo inútil, unos tiernos bastardillos, dos ancianas y sus mascotas, un veterinario ocurrente, la arrendadora caradura, y una portera con ingenio (sin olvidar al imprevisible *Rompetechos*), hacer de ese edificio una magnífica colección de elementos de lo absurdo y lo cotidiano. No me gustaría vivir en ella, pero disfruto como un enano cada vez que me acerco a esa legendaria calle.

Javier Riva

Jango Fett: Temporada de caza #1-4

Haden Blackman y Ramón F. Bachs, Forum. Comic-book de 24 págs. En color, 1'80 euros.

Durante muchos años, el misterio que ha rodeado a Boba Fett ha sido su mejor baza, un misterio que George Lucas - el padre de la criatura - apoyaba, consciente de que al hacerlo acrecentaba el atractivo del personaje... al menos, hasta ahora.

Para empezar, en El ataque de los clones descubríamos que Boba es en realidad el clon de otro cazarrecompensas llamado Jango Fett y, por lo tanto, físicamente idéntico a él. Pues bien, en la miniserie que nos ocupa, Jango Fett: Temporada de caza **Haden Blackman** y **Ramón F. Bachs** nos narran a través de sucesivos flash-backs la vida de este personaje desde su infancia hasta los momentos previos a su muerte en el Episodio II. Jango es el último de los Mandalorianos, un clan de mercenarios que fueron destruidos por los Jedi pocos años antes de los eventos de la película.

El guionista **Haden Blackman** construye acertadamente una historia entretenida, entremezclando elementos de la más rancia ciencia-ficción con otros propios del cine bélico o incluso del oeste, en la que recoge y ordena todos los datos dispersos sobre el pasado del personaje que pululaban por ahí, todo ello con la colaboración del artista español **Ramón F. Bachs** que últimamente parece abonado al universo de George Lucas y le imprime a la serie un acertado equilibrio entre el realismo cinematográfico y su habitual estilo animé. Sin ser lo mejor que se haya hecho sobre el universo de Lucas, resulta entretenida y a ratos emocionante.

Alejandro Caveda

Aromm #1

Zentner-Pellejero, Glenat.
Álbum de 48 págs., color. 12 euros.

Los últimos álbumes dibujados por **Rubén Pellejero** son un auténtico deleite visual. Desde *El silencio de Malka* hasta la obra que nos ocupa, el artista despliega magnificencia, colores que estallan, opulencia, vitalidad, vigor narrativo... No es que sus historias se lean con facilidad, es que entran por los ojos y mantienen un nivel de fascinación difícil de encontrar actualmente. Un dibujo así puede enaltecer la trama propuesta, u ocultar hábilmente posibles deficiencias que la misma plantee. Esto ocurre en *Aromm*. Porque si las obras anteriormente mencionadas destilaban en su guión argumentos densos bien desarrollados a través de un aliento trágico o cotidianeidad fielmente reflejadas en el dibujo, en este trabajo la historia transcurre demasiado apresuradamente. Los acontecimientos no engarzan con la calidad acostumbrada en **Zentner**, observándose falta de conexión entre el aspecto fantástico y el más realista: la cualidad épica que aquel intenta transmitir sólo llega en parte, ya que la caracterización superficial de los dos rivales, Setaq y Taliz, hace que la motivación que mueve el relato, el deseo de venganza del hijo del segundo, no tenga la fuerza que exige la densidad del relato.

Pero tiene momentos de tanta belleza, como la cacería de la mujer objeto de deseo de los dos jefes con la que se abre el álbum, o la aventura de los hijos de ambos y su dramático final, y subyuga con tanto poder, que *Aromm* supera sus limitaciones para convertirse en un trabajo de lectura obligada para el aficionado. Veremos qué depara el segundo y último volumen de la serie.

Jordi Juanmartí

Batman: la broma asesina

Moore-Bolland. Norma.
Prestigio de 48 págs. en color. 5 euros.

Resulta complicado resumir en tan corto espacio, las sensaciones que nos transmiten determinados tebeos. Me pasó con *Mort Cinder*, y me ocurre ahora con *Batman: La broma asesina*. Sus relecturas no hacen sino reafirmarme en ello. **Moore**, que venía con la vitola de genio tras el éxito cosechado con *Watchmen*, vuelve a poner de manifiesto su tremenda facilidad para convertir casi todo lo que toca en "Tratado sobre cómo utilizar los riquísimos y múltiples recursos que ofrece la historieta para contar una historia". A lo que sin duda alguna contribuye notablemente el trabajo del dibujante británico **Brian Bolland**.

De las diversas caracterizaciones representadas por el Joker a lo largo de su historia, quizás la interpretada en *La broma asesina*, sea la que explota con mayor acierto su gran potencial, haciendo valer su papel de protagonista y superando la versión propuesta años antes por **Miller** en su *DK*.

Se nos presenta aquí un Joker perverso, despiadado y cruel, que no duda en utilizar las artimañas más viles para llevar a cabo sus propósitos, verdaderamente metido en el papel de auténtico villano. El combate con Batman pasa a segundo plano, importa el malo, sus motivaciones. Cordura contra locura. Esta vez el hombre murciélago sólo alberga comprensión hacia un personaje que no es tan diferente a él como parece. En la página final ambos, lejos de enemistarse, ríen juntos sin parar, tan distintos, tan parecidos...

Una historia magistralmente narrada que, aparte de entretener, enseña, y eso es algo que no puede decirse muy a menudo.

José Ignacio Delgado

Heart of Empire

Bryan Talbot. Dark Horse Cómics.
Tomo de 290 págs. en color. 27,95 $.

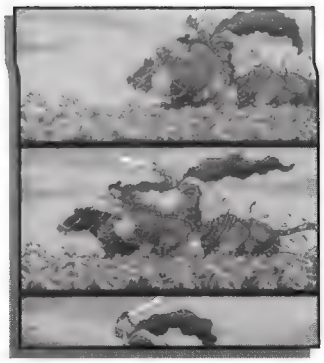
En un tebeo como el objeto de esta reseña, secuela de un brillantísimo cómic, resultan inevitables las comparaciones.

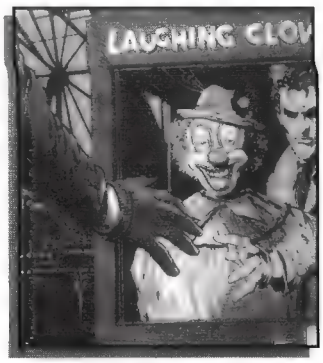
En *Heart of Empire* encontramos numerosos aspectos ya presentes en su predecesor, empezando por la existencia simultánea de innumerables dimensiones paralelas, vigiladas por un equipo de "policía científica" que vela por la estabilidad de todas ellas. Los acontecimientos en una de las citadas ucronías amenazan al multiverso, y Luther Arkwright se ve obligado a intervenir. A pesar de la aparente proliferación de tópicos y lugares comunes, la narración es sólida e imaginativa, plena de ritmo y preciosista en su ejecución gráfica.

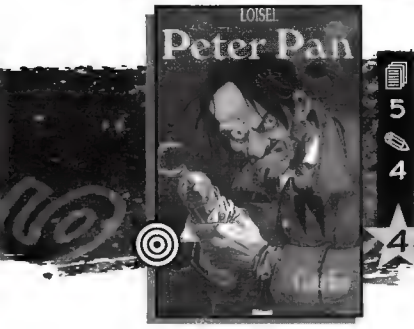
Curiosamente, el propio tebeo parece haberse impregnado de la naturaleza de lo que en él se cuenta, y *Heart of Empire* podría considerarse una versión alternativa y levemente distorsionada de su antecesor, *The Adventures of Luther Arkwright*, pasada por el tamiz de la experiencia y del asentamiento artístico. El conjunto es un reflejo maduro de la obra primigenia, cambiando riesgo por precisión, experimentación por solidez, oscurantismo por claridad, dispersión por linealidad. Incluso en el aspecto gráfico se cambia el barroco blanco y negro de la primera serie por la mano firme y los colores luminosos de la segunda, algo que **Talbot** ya nos ha mostrado en *Historia de una rata mala*.

La obra se nutre de lo mejor de su antecesora y de todo lo que **Talbot** ha aprendido desde aquellos primeros, aunque firmes, pasos.

Óscar Díaz

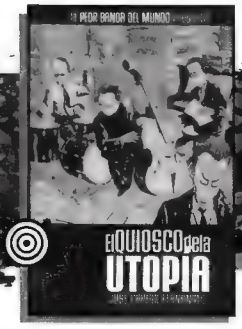






5 4 4

2 2 3



4 4 4

Peter Pan #4 - 5

Regis Loisel. Glenat.
Álbumes de 80 y 54 págs. en color. 11,99 euros.

Debemos congratularnos: es uno de los trabajos más sólidos del tebeo galo en los últimos años. El historietista francés lleva cinco volúmenes (y aún falta uno) explicándonos su versión del origen del emblemático personaje de **J. M. Barrie**, y lo hace con una historia vibrante y emotiva.

El relato alterna dos escenarios, Londres y la isla de Nuncajamás, las teóricas realidad y fantasía. El autor logra atenuar las fronteras entre ambas. La capital británica se nos muestra como un lugar fantasmagórico, perennemente cubierto por niebla o nieve, lleno de personajes tétricos y barrocos. Nuncajamás, con su cohorte de hadas, enanos, faunos y centauros, parece un lugar más real, luminoso pero lejos del pastiche, con caracteres de personalidad y reacciones más racionales y lógicas.

Para **Loisel** el protagonista no es el niño que no quiere crecer, sino el niño que huye de un mundo real injusto y va a otro donde también va a encontrar crueldad y sufrimiento, violencia y venganza, pero donde curiosamente impera la razón. Sus enfrentamientos con los piratas, la amistad recelosa de los indios, la lealtad incondicional de sus quiméricos compañeros... todo responde a unas reglas más aceptables que la sinrazón del mundo que ha dejado atrás.

Loisel nos lleva de la metamorfosis del londinense Peter en el fantástico Peter Pan a un desenlace digno de folletín, quizás previsible pero emotivo. Porque entre Jack el Destripador y el Capitán Garfio, la elección es clara...

Jordi Juanmartí

Random Walk

Waturu Yoshizumi. Planeta DeAgostini.
Tomo de 176 páginas en b/n. 5,95 euros.

Wataru Yoshizumi está abonada a **Planeta DeAgostini Comics**, que nos ofrece la última obra, en tres tomos, de esta autora de éxito gracias a obras como *Marmalade Boy*, *Solamente Tú (Kimi Shika Iranai)* y *Somos Chicos de Menta (Mint Na Bokura)*. Tras el cambio de formato de tomo a comic-book, **Planeta** recupera el formato en que publicó las anteriores obras de la autora. *Ramdon Walk* retoma el dibujo detallista, con protagonistas de más edad que los de *Somos Chicos de Menta*, recuperando así el espíritu de *Marmalade Boy*, su serie más popular.

Yuka Kunitomo es una jovencita de instituto que busca un chico del que poder enamorarse. Pero claro, el amor no es algo sencillo, y aparecen las dudas, las infidelidades, los triángulos amorosos... *Random Walk* es un canto al amor adolescente y las vicisitudes de esa edad, con personajes-tipo que provocan una fácil identificación del lector con la historia. No busquéis más, ni menos.

El dibujo, sencillo pero expresivo, corresponde al shojo manga (manga destinado a un público eminentemente femenino), con líneas finas y definidas, pocas tramas hábilmente ubicadas y mucho blanco, que contribuye a dar una impresión general de limpieza y que hace la lectura muy fluida.

Como otras obras de **Yoshizumi**, para algunos resultará un producto insulso y dulzón, mientras que para otros será una historia tierna y entretenida. Es un SOHO manga de calidad, pero es lógico que se trate de un género que no sea del agrado de todo el público.

Irma Page

La peor banda del mundo #1

José Carlos Fernandes. Devir.
Álbum de 72 págs. en color. 5,95 euros.

De la generosa oferta presentada por la editorial de origen brasileño Devir, con la que intenta hacerse un hueco en las pobladas estanterías de nuestras librerías, *La peor banda del mundo* es una de sus apuestas más originales, maduras y de mayor calidad, y sirve para presentar en sociedad a **José Carlos Fernandes**, autor portugués prácticamente desconocido por estos pagos, que se destapa en *El quiosco de la utopía*, primera entrega de esta ambiciosa y extensa obra de la que ya hay terminados cuatro libros más y que no parece vaya a acabar ahí.

No es *El quiosco...* material de digestión fácil, es arriesgado, y en esto hay que alabar a Devir por tener el valor de publicarlo. El álbum, para cuya lectura se recomienda una completa "banda sonora" nada gratuita, se compone de 32 historias de dos páginas, de lectura independiente pero interrelacionada, que da lugar a un conjunto compacto en el que cada pieza defiende su importancia dentro del puzzle cromático de ocres y amarillos con que se nos deleita.

Para que os hagáis una idea, yo a **Fernandes** lo compararía con nuestro **Javier Olivares**, cada uno con sus particularidades claro, pero ambos con un caudal imaginativo desbordante, con una capacidad inusual para la creación de personajes, y tan sólo son un par de ejemplos.

Una lectura incómoda, que exige de nuestras neuronas un esfuerzo extra, pero que veréis recompensado con creces. Además, si no apoyamos iniciativas como esta, seguiremos nadando en el mar de la mediocridad.

José Ignacio Delgado

El arte de La Comunidad del Anillo

Russell-Lee-Howe. Ediciones Minotauro. Libro de 194 págs. color. 30 euros.

Afortunadamente cada vez es más fácil encontrar en nuestro país ediciones en castellano de libros como éste, dedicados al trabajo artístico y de preproducción del cine. Si las editoriales siguen apostando por este tipo de obras, por fin podremos dejar de comprarlas de importación, aunque por ahora se limitan a publicar algunas de los dedicadas a las grandes producciones cinematográficas, como es el caso que nos ocupa.

Alan Lee y **John Howe**, conocidos ilustradores de algunas ediciones de *El Señor de los Anillos* y del famoso *J.R.R. Tolkien Calendar*, fueron los elegidos por **Peter Jackson** para encabezar una lista casi interminable de artistas encargados de dar forma al mundo de Tolkien mucho antes de que se comenzara a rodar la película. Ambos tenían mucho hecho incluso antes de que se hablara de su paso al cine, ya que en muchas de las ilustraciones en sus trabajos anteriores sobre ESDLA, el aspecto de los personajes, criaturas y localizaciones de la Tierra Media estaba bastante definido y no ha variado mucho en los diseños posteriores para el filme.

El volumen está muy bien estructurado, pudiendo ver desde los primeros bocetos ideados para definir la secuencia del título hasta las esculturas y dibujos de las criaturas de la película, pasando por el diseño de vestuario, armas, escenarios, etc. Cada imagen está comentada por sus autores, dejando claro el gran trabajo conceptual llevado a cabo. En definitiva, una compra obligada para entusiastas de los libros de arte en general y de El Señor de los Anillos en particular.

Alberto Moreno

Historias de Taberna Galáctica

Josep María Beá. Glénat. Álbum de 128 págs. en b/n. 11,99 Euros.

La fórmula de unos narradores contando historias cortas con final imprevisto es bastante común, sobre todo en el género de terror. En esta obra **Josep María Beá** la aplica con la ciencia ficción con resultados irregulares. Vaya por delante que **Beá** es un maestro del dibujo y la narrativa, pero algunas historias contadas en los capítulos son demasiado predecibles por poco originales, lo que hace que el conjunto se resienta. Sin embargo el toque de genialidad de la obra consiste en que el autor da la vuelta a la tortilla y consigue que lo que insinúa interese más que lo que está contando. Así, donde más se esmera y vuelca su genio el **Beá** creador es en la Taberna donde se reúnen los contadores de historias, personajes que aparecen en una o dos viñetas al final de cada capítulo. La taberna se enmarca en un universo surrealista y con un cierto erotismo light (imperativo en los tebeos adultos de la época) por el que sus personajes deambulan, beben, juegan, fornican y pasan el rato contando historias espaciales, curiosamente siempre con terrestres como protagonistas. Excepto en el último episodio, dedicado con justicia a este universo apenas vislumbrado, poblado de conceptos alucinógenos, jerga seudotécnica y grandes dosis de ironía, un universo tan fascinante como incomprensible. Leer *Historias de Taberna Galáctica* supone por tanto un juego estimulante, observando piezas de un mosaico e intentando imaginar el resto, las estancias y los clientes de esta taberna que **Beá** no nos muestra.

Josep Calduch

Estela #4

Morvan-Buchet. Norma Editorial. Álbum de 46 págs. color. 8 euros.

Estela es un enorme convoy interestelar compuesto por naves de vaya usted a saber qué sitios, dispuestas a terraformar o añadir a su grupo según qué planetas. Navis es una humana salvaje que acaba siendo atrapada por la caravana y pasará a trabajar de "agente especial" en difíciles misiones por mundos variopintos. Se ha dicho de esta serie que es la *Valérian* del nuevo siglo, y es cierto que hereda una pequeña parte de los pilares de la obra de **Christin** y **Mézières**, algo que **Morvan** y **Buchet** (*Nomad* en Glénat) no han negado nunca, aunque en este caso el ser humano es la minoría.

Tenemos aventuras autoconclusivas que beben de toda la ciencia ficción imaginable, logrando entretener a duras penas en sus dos primeros tomos y cambiar a partir del tercero, elevando una serie que no pasaba de aburridilla a la más entretenida de ciencia ficción que se está editando en nuestro país. Tras una primera capa de aventura, nos encontramos intenciones socio-políticas (revolución industrial, corrupciones, racismo, esclavitud) que encajan en la trama, no molestando si no enriqueciéndose entre ambas.

Con una tirada en Francia de 9.000 ejemplares del número 1, hasta los 80.000 de este cuarto álbum, donde nuestra decidida protagonista se ve en medio de una rebelión de esclavos dirigida por alguien que sabía demasiado. Morvan parece saber ahora hacia dónde lleva la serie y el dibujo de Buchet es de un detalle y una dinámica herederos de aquí y allá, e intentando agradar. Y a bien que lo logran.

Javier Riva

Un pequeño asesinato

Alan Moore- Óscar Zarate. Ed. Planeta.
Tomo tapa dura 128 págs. 15 euros.

A veces cuesta sustraerse al ruido de fondo que nos rodea, para escuchar y ser escuchados, para ser fieles a los demás y a nosotros mismos. A veces es prácticamente imposible pasar por alto las conversaciones vacuas que nos asaltan allá donde vayamos, y no logramos prestar atención a lo verdaderamente importante de nuestras vidas. A veces no podemos evitar las traiciones, pequeñas y grandes, que llevamos a cabo a diario, escudándonos en justificaciones peregrinas y rutinarias...

Todo esto se le pasa por la cabeza a Timothy Hole, un brillante publicista afincado en EE.UU., mientras vuelve a su casa en Inglaterra. Durante el trayecto, Timothy se descubre a sí mismo realizando un apresurado e improvisado examen de conciencia, una recapitulación de debilidades y errores que puede servirle al mismo tiempo de confesión y penitencia... y es que se sabe seguido por alguien que intenta matarlo.

Una vez más, **Alan Moore** demuestra en esta obra que se mueve igual de bien en las distancias cortas que en las epopeyas grandiosas. A pesar de **sus** 10 años **de vida** , *Un Pequeño Asesinato* sigue siendo uno de los ejemplos más brillantes del **Moore** intimista y certero en las caracterizaciones.

En el apartado gráfico, el argentino **Oscar Zárate** (inédito hasta la fecha en nuestro país) destaca gracias al estilo atípico e inconfundible de sus acuarelas, y su imponente dominio del color.

Óscar Díaz

Fury #1-6

Ennis-Robertson. Marvel.
Comic-book de 24 pag. en color. 2.99 euros.

Si *Alias* es un ejemplo de un tebeo adulto en el que el tema no es ni el sexo ni la violencia... *Fury* es todo lo contrario. Si creías que el *Punisher* de **Ennis** era violento, mejor que no leas este cómic. Si te supo a poco, quizás éste te llene más. Porque eso es lo que es, una versión hiperviolenta de *Castigador*.

Todos sabemos que al guionista le va la marcha, y que no se corta un pelo en sacar vísceras, tetas o lo que haga falta, por lo tanto era el candidato ideal para este proyecto... pero la verdad es que, aunque hasta cierto punto es divertido, no deja de ser más de lo mismo. Porque parece que se le han agotado las ideas, y esto de enfrentar a Furia contra toda una isla de enemigos, y que entre ellos esté una mezcla de Caraculo y el Ruso (dos de sus creaciones más famosas) , o que haya un secundario risible (en este caso, el sobrino de Nick, un niño de esos repelentes propenso a los accidentes)... bien, la verdad, deja una sensación de dejá vu alucinante.

Robertson cumple. Será porque a mi siempre me ha gustado, pero es lo único que me parece salvable de este engendro... hace distintos a los personajes, narra bien, y las escenas de acción son espectaculares. Y a un dibujante no hay que pedirle más.

En definitiva, sólo para gente que disfrute de esta singular etapa del *Castigador*...

...Y quiera aún más.

Carlos Manuel Díaz Correia

Atravesado por la flecha

Luis Durán. Astiberri Ediciones.
Álbum de 96 págs. B/N. 12 euros.

Hay obras que basta ojearlas para entrever su interés; es más, muchos son los títulos beneficiados por una atracción impulsiva, que luego acumulan soledad en estantes y corazones, recordándonos con amargura nuestra debilidad ante la belleza.

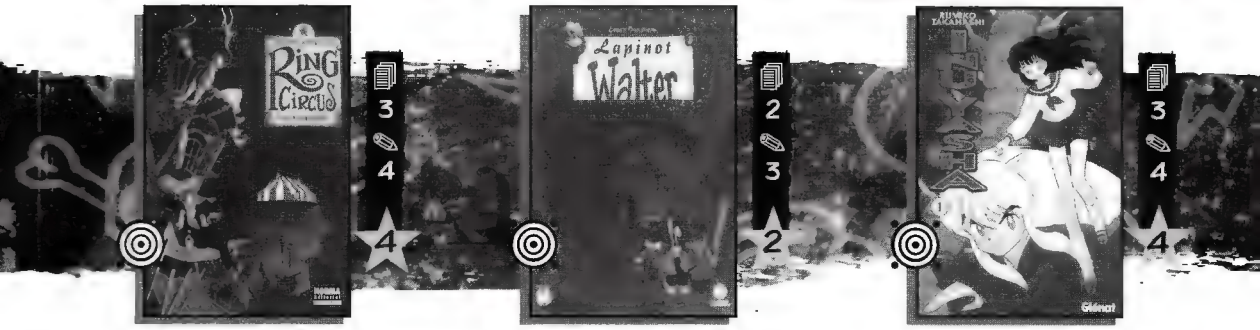
En una época donde todos sucumbimos ante el vértigo de lo inmediato y lo práctico, soliendo convergir en lo efímero, y un idioma se estudia para mejorar un currículo, no para participar de una cultura, historias como *Atravesado por la flecha* proporcionan el placer de encontrarnos ante una obra personal, diferente y reacia a un amor a primera vista.

Francia, finales del siglo XV. Bernard De Claire, con las horas contadas a causa de una flecha que le atraviesa el pecho, decide vivir sus últimos días sin Dios, ni Patria, ni Amo. Su decisión lo convertirá en desertor y adalid. En su baile con la muerte, a lo largo de un viaje hacia un páramo mágico bañado por la paz y la igualdad, encontrará razones para vivir.

Líder involuntario de quienes creen que otro mundo es posible, Bernard descubre que la libertad consiste en asumir decisiones sobre tu existencia, aunque puedan conllevar tu muerte. Además, si la vida es un sueño, más vale soñarla libremente.

Algunos encontrarán el dibujo desproporcionado, simple y alejado de toda técnica. La fuerza de un relato gráfico no radica en su belleza, sino en su capacidad narrativa. Y a ese nivel, **Durán** –premio autor revelación en el Salón de Barcelona– ha alcanzado la Tierra Prometida que persiguen sus personajes.

Nino Ortea



Ring Circus #1: Los pringados

Chauvel-Pedrosa. Norma.
Álbum de 48 págs. en color. 8 euros.

¡Oh! El circo... ¿os acordáis cuando el circo era el mayor espectáculo del mundo? Hoy, es una "especie" en vías de extinción y, por ejemplo, el escenario elegido por **David Chauvel** y **Cyril Pedrosa**, como centro sobre el que gira la historia que nos ocupa.

La lectura de este primer álbum (del que en Francia ya hay publicados dos más) me ha deparado una grata sorpresa. Frente a la experiencia de **Chauvel**, **Pedrosa** encara aquí su primer trabajo digamos, profesional, lo que no es óbice para que el tebeo, como conjunto, funcione perfectamente como una apasionante aventura en la que nuestros amigos protagonistas, Jerold y Anthonin, dos jóvenes sin apenas preocupaciones y de vidas monótonas, no dudan en embarcarse.

El futuro les proporcionará algunos sobresaltos y para Jerold, ay, el descubrimiento de un nuevo amor. **Pedrosa** aprovecha la época del año en la que se desarrolla la acción, el otoño, para deslumbrarnos con su extensa y llamativa paleta de colores, mientras **Chauvel** nos propone un guión lineal de factura sencilla pero eficiente. El universo del circo es retratado con grandísimo acierto, el vestuario, la escenografía son elementos de cuya representación los autores salen airosos.

El azar ha querido que nuestro *Ring Circus* se haya quedado sin emplazamiento para el invierno, lo que aprovechará un enigmático personaje para ofrecerles un viaje a Ruskovia para actuar ante el zar. Todo parece ir bien, hasta que uno de los integrantes de la caravana es asesinado. Bienvenidos al maravilloso mundo del circo...

José Ignacio Delgado

Lapinot #3 - Walter

Lewis Trondheim. Planeta DeAgostini.
Tomo de 52 págs. en color. 4,15 euros.

Tras la escalada en calidad de *Slaloms* y *Coscorrones*, con *Walter* llega el primer descalabro a la serie de *Lapinot*. En las entregas anteriores las historias servían como hilo para desarrollar las relaciones entre los personajes y para que **Trondheim** mostrase su humor sencillo y entrañable. En esta aventura los personajes han sido situados a principios del siglo pasado, el XX, y padecen una serie de enredos de los que apenas van saliendo para meterse en otros peores.

Hay que decir que este no es el único salto temporal brusco en la serie, ni siquiera el primero. **Planeta** se saltó *Blacktown* entre los dos primeros tomos, ambientado en el Oeste ¿despiste? Como sea, adaptarse a la nueva situación y los súbitos cambios de rumbo argumentales (donde todo parece que se resolverá más adelante, va cambiando, y se llega a la última página con todos los deberes por hacer) provocan una lectura incómoda, donde las ganas de saber qué pasa no dejan apreciar los pequeños aciertos narrativos que Trondheim ofrece por el camino: los silencios, las expresiones, ese dibujo desenfadado que esconde una planificación muy estudiada. Incluso los chistes parecen perder gracia. Así pues, el consejo para el que se enfrente a esta historia es hacerlo con calma, recrearse en los detalles, ya que la trama no da para mucho e igualmente terminará sucediendo. Sólo queda esperar que este bache en la serie sea anecdótico y el autor nos siga haciendo disfrutar con el nivel al que nos tiene acostumbrados.

Josep Calduch

Inu Yasha

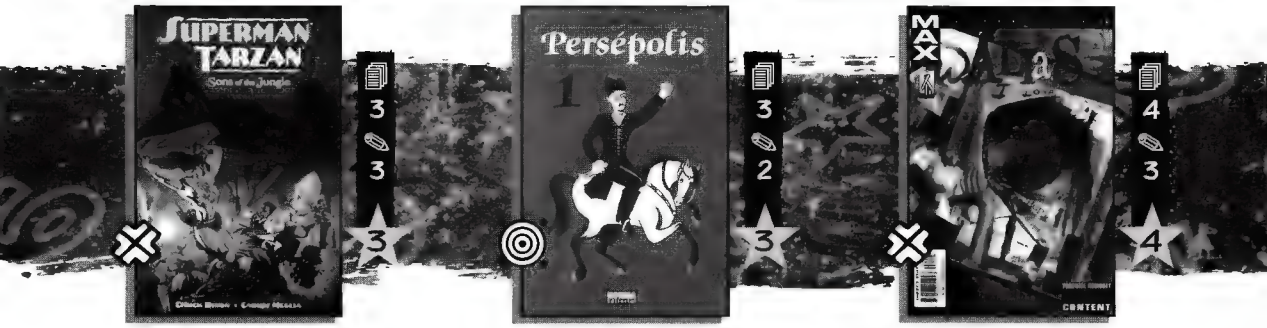
Rumiko Takahashi. Glénat.
Tomo de 96 páginas en b/n. 7,20 euros.

Inu Yasha es una serie que aún no ha concluido en Japón (van por el tomo 23), y que promete mantener alto el listón de calidad de la autora. Jugando con esos elementos fantásticos y de la mitología china y japonesa que tanto le gustan, **Rumiko** nos embarca en el viaje temporal de Kagome al Japón de las guerras civiles, donde descubrirá que es la reencarnación de la sacerdotisa Kikyô. En ese pasado deberá buscar la joya de las Cuatro Almas para evitar que caiga en manos malignas, y Inuyasha, un ser maligno que también ambiciona la joya para sí, será su aliado forzoso en esa empresa.

Partiendo de una premisa sencilla, la búsqueda de los fragmentos de esa joya, **Rumiko** va entretejiendo otras tramas que se superponen a la inicial. A lo largo del periplo de nuestros protagonistas iremos encontrando aventuras, acción y humor, todo ello provocado por la interacción de Kagome e Inuyasha con todo tipo de seres y por los conflictos que surgen entre ellos por sus caracteres opuestos. Este abanico de personajes y situaciones enriquece esa trama aparentemente simplona, para ofrecer un producto sólido dotado del característico dibujo sencillo pero detallista de **Takahashi** y una calidad narrativa indiscutible.

Un producto entretenido y sencillo de leer para los no iniciados en las viñetas japonesas. Una pega: el sentido oriental de lectura y las onomatopeyas sin traducir (están en japonés), algo que no todos los lectores soportan, pero que otros llevan solicitando desde hace tiempo.

Irma Page



Superman - Tarzan: Sons of the Jungle

Dixon - Meglia. Dark Horse Cómics. Tomo de 80 págs. en color. 9.95 $.

Dos de los mayores iconos de la cultura popular norteamericana confluyen en este Otros Mundos, que recopila los 3 episodios de una miniserie que plantea un suceso que podría haber cambiado la realidad en Mundocomic: Una nave espacial cae en la jungla africana, mientras el matrimonio Greystoke sobrevive a un motín en un barco que los trasporta por la costa este africana. Kal-El, John Greystoke, Opar,... son nombres conocidos asociados en este relato a conceptos alternativos.

La miniserie resulta un vehículo ideal para **Dixon**, cuya técnica ha evolucionado desde sus guiones para Conan o Punisher publicados en España, manteniendo su habilidad para presentar escenas de acción coherentes con el relato y consecuentes con el personaje. Durante su larguísima presencia en DC, enriqueció su discurso, incorporándole las voces de los cercanos a los héroes, dando la alternativa a secundarios que llevaban 40 años relegados al burladero editorial. El trabajo de**Meglia**–WildCats– se convierte en placer para el lector. Su dominio de la técnica y expresividad resultan en un dibujo atractivo, ágil y eficaz. Sus lápices logran que uno entienda que Lois y Jane sean la kriptonita respectiva de cada uno de sus enamorados. El recopilatorio reproduce el original de **Jason Pearson** para la cubierta, y las portadas de **Humberto Ramos** para la miniserie.

El desenlace respeta tanto la historia planteada como la trayectoria editorial. Y es que, como todo buen cuento, éste tiene un buen final.

Nino Ortea

Persépolis #1

Marjane Satrapi. Norma Editorial. Libro de 80 págs. en b/n. 14 euros.

La estética de esta obra de**Marjane Satrapi** recuerda inmediatamente al **David B.** de *La Ascensión del Gran Mal*, quien justamente escribe la introducción de este primer tomo. Siguiendo con esta comparación, *Persépolis* también relata las vivencias de la protagonista, y también emplea el simbolismo para expresar las sensaciones que producían lo contado, aunque en este caso la autobiografía es un vehículo para describir la realidad cotidiana de la crisis político-religiosa de Irán.

Este primer libro (premiado en el 2000 en Bélgica y en Angulema al Mejor Autor Novel) comienza con la revolución de 1979, cuando la autora todavía es una niña inquieta y preguntona que descubre por los testimonios de sus familiares la traumática transición de un régimen a otro, cambios que también afectan a su forma de ver las cosas y su escala de valores. La óptica infantil de muchas situaciones y que ciertos horrores se nos ofrecen como información de segunda mano produce en determinados pasajes cierta sensación de distanciamiento ante lo que se cuenta. Sin embargo es de suponer que en la próxima entrega (Premio al Mejor Guión en Angulema 2002) la situación de la protagonista como mujer adolescente en ese ambiente opresor dará pie a un testimonio más personal y desgarrador.

Una vez más (en pocos meses se nos han juntado *Gorazde*, *Fábulas de Bosnia*, *Maus* y *Palestina*), la historieta nos ofrece la posibilidad de ser testigos en detalle de esta realidad que en los telediarios ocupa medio minuto antes de los deportes.

Josep Calduch

Alias

Bendis-Gaydos. Marvel. Comic-book de 24 pag. en color. 2.99 euros.

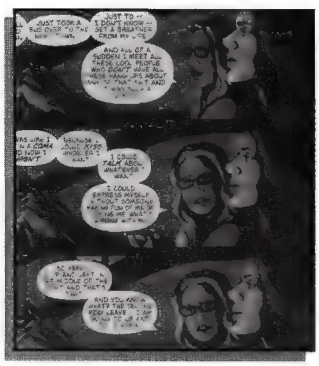
Alias es el buque insignia de la línea adulta de **Marvel**, la serie que, de la mano del guionista de moda (no en vano es el encargado de *Ultimate Spider Man*, entre otras), y con un dibujante eficaz aunque no espectacular, le ha servido para acallar las críticas de los que decían que adulto sólo sería un sinónimo de sexo y violencia.

Bendis nos cuenta aquí la historia de *Jessica Jones*, una antigua superheroina, retirada ya del mundo de las mallas, que se gana la vida como detective privado, enfrentándose a casos que van desde desapariciones a proteger al abogado *Matt Murdock*. No esperes grandes peleas, no va de eso. Por su parte, el dibujo de **Gaydos** cumple con lo que se le pide: narrativamente es bueno, y es capaz de hacer interesantes las largas conversaciones que suelen mantener los personajes.

Pero no nos engañemos. Si alguien se compra esta serie es por el guión. Y la verdad es que lo merece. La trama mezcla acertadamente las historias personales con las profesionales de la protagonista, haciendo que vayamos conociéndola poco a poco a través de los casos que lleva. Además, y aunque no es necesario, si sigues *Daredevil* verás que tienen muchos puntos en común, y que incluso comparten secundarios.

Aquí en España Forum la va a publicar en prestigios, aunque quizás hubiera sido más acertado editar directamente los recopilatorios, ya que en conjunto es aún mejor. Absolutamente recomendable para todo tipo de lectores, sean o no aficionados a los superhéroes.

Carlos Manuel Díaz Correia



Megalex #2

Jodorowsky-Beltran, Norma.
Álbum de 56 págs. en color. 14 euros.

Estamos en *Megalex*, un planeta casi mecanizado, donde la imperfección ha de ser aniquilada, y sólo unos cuantos rebeldes que habitan el Bosque de Chem resisten el avance de la peligrosa y fría tecno-ciudad. Los policías son clonados y nuestro protagonista es un "error" de clonación que se ha salvado de la destrucción por imperfecto.

De nuevo la fórmula que tanto éxito le ha dado a **Jodorowsky**, "personaje diferente que ha de ser piedra básica en la revolución contra el sistema o mundo opresor e injusto". ¿Cuántas veces nos ha contado lo mismo? Personajes de cuya boca surgen filosofías de andar por casa y creencias en divinidades salvadoras, fríos y malvados gobernantes cuyo placer por la destrucción es tan grande como su estupidez, y el futuro salvador de turno que no sabe la que le viene encima pero ayudado por sus compañeros acabará triunfando. Seguro.

Si en el primer álbum nos mostraba y emplazaba al protagonista en el mundo, en este parece empezar la historia, las razones. Pero parece lejos de la originalidad de otras de sus obras, y a pesar de que este álbum deja mejor sabor de boca que el anterior, nos suena a algo que **Huxley**, Orwell y otros nos interesó en su época, y ahora mismo no dice nada nuevo.

Beltrán logra con su Mac-acabado, hacer creíble el mundo metalizado y frío, no tanto la naturaleza. Sus personajes parecen tan reales como de movimiento estático, pero logra componer viñetas que llaman la atención. Y sus mujeres, un placer para el lector onanista.

Javier Riva

Daredevi: Yellow

Jeph Loeb-Tim Sale.
Tomo de 160 págs. en color. 15 euros.

Loeb y **Sale** se han especializado en las historias de superhéroes humanas y revisionistas. Es verdad que dice poco de adónde ha llegado este género el hecho de que lo poco bueno que nos está ofreciendo el mismo se halla en el volver a contar por enésima vez las historias que todos conocemos. Con todo, estas visiones más emotivas son de agradecer cuando están bien hechas.

Los autores usan el mismo recurso que en su actual *Spiderman: Blue*: el héroe habla con su amor desaparecido. Los autores nos pasean por lugares y temas ya visitados. No hay riesgos. El aliciente está en que somos guiados de forma suave, sin aspavientos, por los primeros años heroicos de Daredevil, y, sobre todo, del comienzo del romance de su alter ego Murdock con Karen Page. La acción y la caracterización están guiados por los sentimientos, y la catarsis surge por un lado de la habilidad narrativa de Sale, cuyos dibujos resaltan la cotidianeidad más que el heroísmo, y por otro del conocimiento del destino trágico de la relación de los protagonistas. En este sentido, **Loeb** se nos revela como un maestro manipulador, al hacer que nuestra mirada no se aparte de la trama contada.

Y para el fan más acérrimo del género, la humanización de los personajes no supone la perdida de la magnificiencia o el heroísmo. Sigue siendo un tebeo de superhéroes, pero que ahonda en las motivaciones, investiga los sentimientos y escudriña los pensamientos de los personajes. Y todos los que alguna vez hayamos disfrutado con este tipo de historietas tenemos nuestro lado cotilla.

Jordi Juanmarti

Lobezno: Origen #1-6

Paul Jenkins-Andy Kubert. Comics Forum.
Comic-book de 24 pags. en color. 1.70 euros.

He aquí la niña de los ojos de **Quesada**. El proyecto que le permitirá pasar a la historia como el mejor editor de **Marvel**. El comic que ha conseguido hacerse notar hasta en los periódicos más influyentes de su país...

O eso dicen.

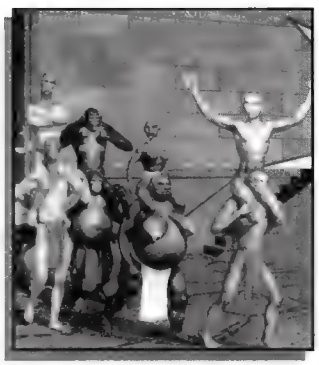
Y no es que sea malo. Es, desde luego, el mejor trabajo de **Kubert**, ayudado quizás por el coloreado directo desde sus lápices, sin pasar por el entintador. Y **Jenkins** cumple, haciendo una historia atractiva, desvelando quienes son los padres de *Logan*, cuándo descubrió que tenía sus características garras, de dónde viene su interés por Japón... incluso juega con el lector, haciéndote dudar al principio de varias cosas que no quedan claras hasta casi la mitad de la miniserie. Por ese lado no hay pegas...

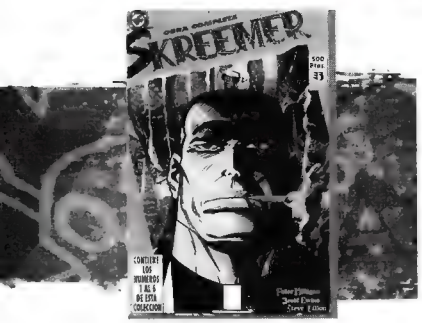
Pero la verdad es que, una vez leído, no es para tanto. Es decir... ¿el origen de *Lobezno*? Uno espera cosas de su etapa de espía, *Arma-X*, su novia india, aquella extraña agencia de seguros, *Dientes de Sable*... y no una historia que parece sacada de una novela de **Mark Twain**.

Comprendo que hayan tenido que publicarlo, aunque sólo sea para que el cine no se les adelantara, y que no quisieran contarlo todo, para sacar una secuela (ya en proyecto), pero... no sé, esto no es lo que esperaba ver. Quizás sea yo, o la influencia de *PAM*, pero si estuviera un poco más basado en la continuidad del personaje hubiera sido genial.

Pero que quede claro que no es mala.

Carlos Manuel Díaz Correia





Skreemer

Milligan-Ewins-Dillon. Ediciones Zinco. Miniserie 6 comic-books. 32 págs. en color.

1992 fue un año de muertes: fallecieron héroes –*La muerte de Superman*–, se esfumaron espejismos olímpico/expositivos, y languidecieron sueños editoriales. El comienzo del largo velatorio de Zinco coincidió con la publicación de *Skreemer*, serializada por DC de mayo a octubre de 1989. Obra cuya temática guardaba similitudes con la trayectoria de Zinco, la editorial se resistía ante una realidad adversa, emprendiendo una fuga hacia delante donde la inercia de la caída la mantenía en movimiento.

La muerte de Skreemer lo convirtió en mito entre los supervivientes a su opresión. El cierre de Zinco en 1997 promovió su leyenda, olvidando los aficionados las controversias que rodearon el último periodo de una editorial a la que el miedo a caer no le impidió intentar volar.

Milligan y Ewins cuentan con el entintado de **Dillon** para esta historia postapocalíptica. En ella nos encontramos una Norteamérica sumida en la obscuridad de un regreso a la sociedad feudal, con caciques trastocados en gángsteres escondidos bajo el eufemismo de "presidentes", siendo la única luz de esperanza la elección de un monarca, "presidente de presidentes", por unos mafiosos investidos "nobles". Veto Skreemer, señor del mayor clan, es reacio al cambio estamental, e intenta frenar la evolución social.

Alternando la voz de un narrador omnisciente con el retroceso narrativo, se nos cuenta la historia de Skreemer: éste ascenderá de raterillo a jefazo mafioso, ya adulto comprenderá que por el camino se despojó de lo que le mantenía sujeto a la vida, y que nada frenará su caída al vacío. En este relato de planteamiento similar al érase una vez en América cinematográfico tienen voz las consecuencias de estas luchas sobre las clases humildes, concretamente tres generaciones de los Finnegan.

Detras de una trama de guerra de bandas, repleta de acción y violencia, subyacen múltiples enfoques e interpretaciones. Esta riqueza posibilita el juego favorito de **Milligan**: contar una historia a la que cada lector añade su percepción.

A las referencias al Medievo, se une una reflexión sobre el Poder y su organización: los cambios sociales son propiciados por los hambrientos de Mando o impulsados por la Venganza. La Justicia sobrevive en el corazón de las Víctimas que no transmiten a sus vástagos Odio, sino deseos de Libertad.

Nadie es ajeno a la Violencia aunque sea para defender a los suyos o sobrevivir. Los Finnegan Redimen sus crímenes, y garantizan un Futuro a su progenie. La Esperanza nunca debe ceder ante la violencia.

La Predestinación con la que se justifican comportamientos, se enfrenta al Libre Albedrío. La imposibilidad de escapar a la Fatalidad, hace de algunas vidas un velatorio de sentimientos y sueños inmolados en el altar del Destino. La libertad de elección, aunque conlleva sufrimiento, garantiza mejoras. El Determinismo impide toda mejora, el secreto de la vida no está en saber qué va a pasar, sino en luchar por que ocurran las cosas.

El Nacimiento nos acerca a la Muerte a través de un viaje llamado Vida. La forma en que algunos desaprovechan sus existencias, hace de ellas un velatorio de muertos en vida.

Vivir bien no es sinónimo de buena vida. Obras como *Skreemer* nos ayudan a recordarlo.

Nino Ortea

	Lobezno: Origen	Alias	Fury	Los Reyes Elfos	Aromm	Daredevil Yellow	Peter Pan 4 y 5	Hellboy Gusano	Es-Piderman	La Infanta, el pirata y el niño	Jango Fett	Tarzan-Superman	Malas Ventas	Human Target	Atravesado por la flecha	Ring Circus	La peor banda del mundo	La broma asesina	Perséopolis #1	Buen Provecho	Lapinot	Camino a la Perdición	Historias de Taberna Galáctica	Random Walk	DNA2	Inu Yasha	Small Killing	Heart Of Empire	Estela #4	Megalex #2	MK Los 4 F	Super Humor 13 rue del percebe	El arte de la Comunidad del anillo	
Alejandro Caveda		4	4			3	3	3	3	4	3	3		3	3			4				4	4							3	4	4		
Jordi Juanmartí	2		3	3	4	3	4	3	3	3								4			3	2	4					4				3		
Josep Calduch	3	3	3		4	4												5	3	2	2	4	3											
Nino Ortea				3		3									3			4					2			2		3							
Javier Riva	2	4	4	4	4	3	3	1	4			3	3	3	3	3		4	3	2		3	4	3	2	4			3	3	2	4	4		
JI Delgado		3		3												4	5				2		3				3							
Carlos Correia	3	4	4	2	2	3	4				2	2	4	4	4			4		2	2		3			4	3		3		3	4	4	
Irma Page	3		4													4	5						4			4	3							
Diego Angulo	4																																	
Media	2,80	3,25	3,00	2,33	4,00	3,14	3,67	3,00	2,00	3,67	2,50	2,75	3,33	3,25	3,00	3,00	4,00	4,38	3,00	2,00	2,25	3,25	3,43	2,50	2,67	3,50	3,00	3,33	3,00	3,00	2,75	3,83	3,67	

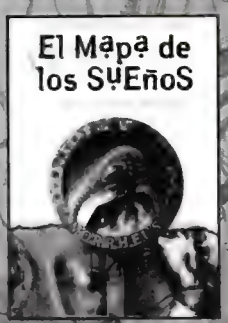
Los Cómics Marvel

En 1961, a partir de la creación de The Fantastic Four, Stan Lee y Jack Kirby dieron un nuevo giro a la definición del término "superhéroe". Conjugando melodrama, aventura, ciencia ficción, humor, fantasía y autoparodia, y potenciando sobre todo a los personajes como desclasados sociales en virtud de sus propias cualidades suprahumanas ("Superhéroes con superproblemas"), Marvel Cómics llegaría a convertirse en un imperio editorial donde, a lo largo de casi cuatro décadas, se reflejarían las modas, noticias, corrientes de opinión, temas tabues y cambios de pensamiento de la sociedad norteamericana contemporánea, hasta crear una mitología de nuestro siglo.

Los cómics Marvel ha sido galardonado con el Premio Ignotus al mejor libro de ensayo.

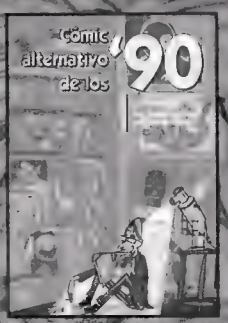
Ref: LFL5006 Precio: 2395 ptas.

Otros titulos de la colección

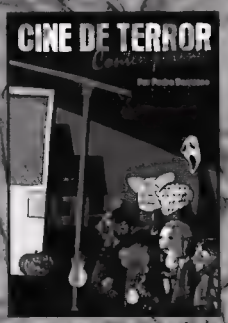


EL MAPA DE LOS SUEÑOS
Ref: LFL5001 Precio: 1950 ptas.

ENTINTADO DEL COMIC BOOK
Ref: LFL5002 Precio: 1995 ptas.



CÓMIC ALTERNATIVO DE LOS '90
Ref: LFL5003 Precio: 1800 ptas.



CINE DE TERROR CONTEMPORÁNEO
Ref: LFL5004 Precio: 1995 ptas.

GUIONISTAS DE CÓMIC BOOK
Ref: LFL5005 Precio: 1995 ptas.

LA FACTORIA DE IDEAS

Visítanos en
www.distrimagen.es

Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquián,
28521 Rivas-Vaciamadrid (Madrid - Spain)
Tel. 91 666 47 74 Fax 91 666 47 72
factoria@distrimagen.es

Solaris ediciones

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Richard Corben

por Diego Angulo

Aunque habíamos visto previamente algunas de sus historias cortas, llegamos a conocer realmente a Richard Vance Corben cuando el editor Toutain apostó fuerte por su obra, en lo que se dio en llamar el boom del cómic adulto en España. Era una apuesta segura: efectivamente, nos fascinó la expresividad de su trazo caricaturesco, la fuerza de sus colores, su portentosa fantasía, la voluptuosidad de sus figuras humanas, ... ; Corben nos contagió su pasión por la ciencia ficción y el terror, su simpatía por los supervivientes de mundos devastados, por el ser humano súbitamente extraído de su entorno habitual y abandonado a su suerte entre los más variopintos depredadores..., y nos recordó, una y otra vez, que hasta las criaturas más grotescas tienen la capacidad de enamorarse; que puede haber poesía en el abismo.

Empezar desde el subsuelo

Nacido en Anderson (Missouri) en 1940, **Corben** creció en Kansas City, en cuyo Instituto de Arte se graduó en 1965. Desde un poco antes (1963) ya trabajaba en el servicio de animación de Calvin Communications Inc., donde permaneció hasta 1972.

Inicialmente, **Corben** se planteó el cómic de un modo no profesional, como hobby. En 1968 publicó su primera historieta, *Monster Rule*, en el fanzine *Voice of Comicdom*. Pronto se interesó por el movimiento contracultural underground, que le permitía seguir expresándose sin cortapisas (y, al mismo tiempo, empezar a cobrar por su trabajo). En 1970 publicó su propia revista underground, titulada *Fantagor*, que alcanzó hasta su cuarto número. Las historias allí presentadas eran narraciones de ciencia ficción y terror con elementos de violencia y sexo, constantes en gran parte de su obra futura. Colaboró también en otras cabeceras underground, de **Last Gasp** (*Skull, Slow Death, Grim Wit*), **Rip of Press** (*Up from the Deep*, donde apareció Cidopey, su primera obra con color directo, historia atípica dentro del underground por presentar un claro mensaje antidrogas), **Kitchen Sink** (*Death Rattle*), ... En esta época utilizó diversos pseudónimos: se le atribuyen, entre otros, **Gore**, **Darvc**, y **Harvey Sea**.

Harvey Sea (transcripción de la fonética de sus iniciales: R.V.C.) era, precisamente, la firma que aparecía como responsable del guión de su primera obra larga: *Rowlf* (1970-1971). Inicialmente en blanco y negro, y años después recuperada en color por *Heavy Metal*, *Rowlf* es el relato de una bestia enamorada -un híbrido entre hombre y perro que se enfrenta a un ejército armado para rescatar a la princesa prisionera-, una aventura vertiginosa en la que **Corben** (utilizando, todavía, exclusivamente el rayado para graduar los grises) se recrea en las escenas de acción.

Los años prodigiosos

Desde inicios de los 70, **Corben** dibujó regularmente para las revistas de la **Warren Publishing** *Eerie*, *Creepy* y *Vampirella*, herederas de las publicaciones de terror de la **EC**. Allí trabajó con diversos guionistas, y adaptó, de forma más o menos libre, relatos, personajes y situaciones de varios escritores (**Poe**, **Lovecraft**, ...), dejando siempre su impronta en las obras en que participaba. Su grafismo es absolutamente identificable, y ha conseguido que su universo personal, sus obsesiones surjan en la mayoría de los guiones ilustrados por su mano. En conjunto, llegó a dibujar más de 40 historias cortas para **Warren Publishing** hasta 1978.

Desde su inicio en 1975, colaboró con la revista francesa *Métal Hurlant*, y, posteriormente, con su versión americana, *Heavy Metal*, la cual quiso nutrirse de los mismos autores.

Los primeros años de *Métal Hurlant* fueron para **Corben** extraordinariamente fructíferos, especialmente desde un punto de vista cualitativo. Para entonces, su exploración constante de diversos recursos gráficos estaba dando ya excelentes resultados, muy especialmente en lo que se refiere a las posibilidades expresivas del color. Maestro en la utilización de técnicas como la aguada o el empleo de fotografías retocadas, y, sobre todo, en el uso del aerógrafo y el manejo de los fotolitos para la impresión fotomecánica en lo que al color se refiere, **Corben** consigue una puesta en escena que, aún hoy, pese a todas las posibilidades que brindan las técnicas informáticas, le hacen un dibujante único e inimitable.

Si hay alguna obra que, por sí sola, muestre la evolución gráfica de **Corben** en esta década, esa es, sin duda, la primera parte de *Den* (*Neverwhere*), entre cuyo inicio y cuya finalización transcurrieron cinco años. Entre las primeras dieciseis páginas, de 1973 (en las que se narra cómo el joven David Ellis Norman se ve transportado a otra dimensión, a un universo onírico donde se encarna en un cuerpo masculino musculoso y lampiño, que poco a poco irá aprendiendo a dominar) y la última plancha, de 1978, se aprecia una muy clara evolución. Obra originalísima y personalísima, *Den* es el capricho de un genio, un efectismo en el que **Corben** deja que su avasalladora fantasía se desborde sin limitaciones, para mostrarnos el mundo que ha creado, con sus cielos imposibles y las múltiples y variadas criaturas que lo pueblan, así como una orgía de cuerpos humanos entregados con similar frenesí al sexo y a la lucha,

actividades ambas para las que la naturaleza los ha dotado generosamente.

Pero, a pesar de ser una de las obras más conocidas de **Corben** (y de sus preferidas, a juzgar por el número de veces que la ha revisitado), *Den* no produce, ni remotamente, en el lector (al menos, en este lector), el sobrecogimiento que provocan otras obras contemporáneas del autor: porque estamos hablando de los años en se publican *Mundo Mutante* (1978/1979), *Bloodstar* (1976) y *Profundo* (1976).

Mundo Mutante se planteó inicialmente como una antología de distintas historias y personajes, unificados por el denominador común de la devastación de nuestro planeta a causa de un holocausto nuclear, pero la intervención sobrevenida como guionista de **Strnad** reorienta el argumento y le da coherencia de conjunto, sin dejar de explorar las relaciones hostiles entre especies e individuos supervivientes.

Obra imprescindible, *Bloodstar* es la adaptación libre de un relato de **Robert E. Howard** (*El Valle del Gusano*). Realizada en blanco y negro y posteriormente coloreada por el propio autor, **Corben** demuestra en ella su absoluto dominio de la anatomía, del movimiento, del ritmo narrativo, de la iluminación y del color. *Bloodstar* es una historia de heroismo, de honor, de lealtad, de sacrificio… y de amor (y en ella, **Corben** se muestra más comedido que nunca en el aspecto sexual, como queda patente en la sinécdoque con que, mostrando únicamente dos manos entrelazadas, representa el coito que desencadena el drama).

Tremendo *flashback* en el que vemos, nuevamente, al ser humano situado en situación de completa indefensión frente a la Naturaleza, también *Profundo* es una historia de amor: un hermosísimo poema de amor (de sólo 10 páginas) escrito y dibujado con vísceras, sangre y lágrimas. Y, aunque el guión es de **Bruce Jones**, resulta imposible imaginar el brillante resultado final en manos de otro que no fuese **Corben**.

Un nuevo reto: la autoedición

Tras revisitar *Las Mil y Una Noches*, nuevamente con guión de **Strnad**, y presentar *Den 2* en *Heavy Metal*, a principios de los ochenta creó su propia editorial, **Fantagor Press**. Allí aparecen posteriores secuelas de *Den* (*Den 3, 4, 5* y *Den Saga*), *Jeremy Brood*, *Rip in Time*, y se reeditan historias publicadas previamente en diferentes formatos y/o diferentes editoriales (como *The Bodyssey*); sin dejar por ello de colaborar con otros sellos (*Vic & Blood*, *Denz*, …).

Varios temas son recurrentes en la obra de **Corben**: los viajes en el tiempo, frecuentemente a la época de los dinosaurios, las paradojas temporales, la fantasía heroica, los mundos postapocalípticos, la brujería, la licantropía, el gore, viajes espaciales y civilizaciones extraterrestres, etc. Todo ello aderezado con violencia (aunque pueda mostrarla, en toda su crudeza, para condenarla, como hace en *Bloodstar*), sexo (aunque, en **Corben**, el sexo no siempre es voluntario, ni para él ni para ella), y un indudable punto de ironía: como él mismo reconoce, hasta las mismas proporciones anatómicas de sus personajes tienen un punto de ironía.

Alinearse con los fuertes

Viendo su capacidad para diversificarse sin que sus trabajos pierdan calidad (cómic "underground", terrór, ciencia ficción, personajes de creación propia, dibujos animados, ilustraciones, …), sus admiradores no podíamos dejar de preguntarnos cómo resultaría si **Corben** abandonara, siquiera como experimento, su obstinada independencia, y accediese a trabajar para alguna de las grandes editoriales (más allá de sus testimoniales colaboraciones en proyectos especiales y colectivos). Hoy, lo sabemos: sus personajes resultan muy expresivos y, como no cabía esperar de otra forma, son tremendamente humanos; el superhéroe de **Corben** es el perfecto antihéroe.

Tras trabajar ocasionalmente con los *Aliens* (destacando la miniserie *Alchemy*, **Dark Horse**, 1997; guión de **Arcudi**), e ilustrar un guión de **Revelstroke** que adapta (añadiendo sexo y violencia) la novela *The House on the Borderline*, de **W. H. Hodgson**, **Corben** nos ha dado su versión de John Constantine, Hulk y Powerman; en los tres casos, con guión de **Azzarello**.

En *Startling Stories: Banner* (**Marvel**, 2001), los autores exploran, y llevan al límite, la relación entre el hombre y su bestia interior (tal es, al fin y al cabo, la esencia de Hulk). Y nunca fue Hyde tan devastador, ni tan sincero el tormento de Jeckyll.

En *Tiempos Difíciles* (*Hellblazer* 146-150, **DC**, 2000), juegan a colocar en situación verdaderamente comprometida al hombre capaz de engañar al mismísimo diablo. Confinado en prisión (el motivo es irrelevante para lo que se quiere contar), John Constantine descubre un infierno que no conocía: el más creíble de todos.

Y nosotros, gracias a la excelente ambientación de *Cage* (**Marvel**, 2001), descubrimos lo que Powerman siempre fue pero nunca nos contaron: el olor del sudor, la sangre y la pólvora, el sabor de la adrenalina, sobrevivir entre traficantes de crack a ritmo de rap.

Y el maestro sigue trabajando. N

Ana Miralles

por Jordi Juanmarti

Artista personalísima, hábil manipuladora de personajes y situaciones – como la protagonista de su última obra –, capaz como pocos de hacer suyos guiones ajenos a través de un dibujo con carácter propio, tierno y firme a la vez, Ana Miralles pasó por el Salón del Cómic de Gijón dejando en esta entrevista constancia de sus fuertes convicciones, el amor por su trabajo y una personalidad arrolladora y arrebatadora.

Nemo: **Empezaste haciendo historias cotidianas y has acabado en historietas de género histórico. ¿Con qué tipo de historia te sientes más cómoda?**

Miralles: Al principio, al menos en mi caso, las historias son más ombliguistas porque es el único terreno en el que te sientes seguro. Hablas de ti mismo, de lo que te rodea, de tus problemas... y tienes pocos recursos para abordar temas más generales porque te falta mucho oficio. Ahora me atrevo con lo que sea, porque tras veinte años ya tengo tablas, y sé enfrentarme a los problemas que plantea un guionista y resolverlos, mejor o peor.

Nemo: **Siempre has trabajado con guionistas hombres. Pero las mujeres que aparecen en sus guiones tienen fortísima personalidad... ¿Lo hacen pensando en ti o aportas tú algo?**

Miralles: No sé... Tanto *Eva Medusa* como *Djinn* son guiones que me encontré. **Dufaux** me dijo que había hecho un guión pensado en mí, y me lo presentó ya terminado. No nos conocíamos, no habíamos hablado... El conocía mi obra, yo conocía algo de la suya, pero con lo polifacético que es no podía ni imaginarme por donde podía ir. Él quería hacer una historia sobre mujeres. Ya lo había hecho con *Jessica Blandy*, pero quería hacer algo más... hablar de los harenes y de la muerte de un estilo de vida. Para ello quería una sensibilidad femenina, porque... él sabía perfectamente que iba a tratar un tema muy tópico, que, abordado por un hombre, podía caer fácilmente en el cliché... harenes, chicas guapas, huríes, velos...

Nemo: **¿Te costó más buscar la ambientación para esta obra que para otras?**

Miralles: La que más me costó fue *Eva Medusa*, porque era la primera y estaba un poco despistada. Buscar documentación es algo que se aprende. Para *Djinn* sobre todo me he inspirado en los pintores orientalistas del siglo XIX, porque quería dar una visión de Oriente desde la parte europea, que es lo que también te pide el medio. Al

hacer un álbum orientalista, tienes que presentar la estética que la gente espera. Por tanto, no me ha costado demasiado. **Dufaux** incluso me propone muchas veces la documentación. Maneja los mismos libros que yo. Cada vez que me envía el guión me dice qué tipo de imagen le ha inspirado, de qué libro, en qué página exactamente y me sugiere que haga lo mismo. Aunque yo puedo hacer lo que quiera, claro. A ese nivel trabajamos muy bien.

Nemo: **Los guionistas con los que has trabajado, *Segura*, *Dufaux*, *Emilio Ruiz* con su adaptación de *Juan Eslava*, se caracterizan por argumentos muy densos, con muchas lecturas, personajes con mucha vida detrás... ¿Te queda espacio para aportar cosas tuyas o los guiones que te pasan son ya muy estrictos?**

Miralles: No lo sé, porque en principio no veo personalidad en los personajes que me envían. Intento dársela, ponerles rostro, darles carácter... Cobran vida al dibujarlos... Si le das el mismo guión a otro, el personaje es diferente, su psicología es distinta. Creo que la aportación del dibujante es muy difusa, pero muy importante.

Nemo: **Descríbenos a estos guionistas.**

Miralles: Son todos estupendos... **Dufaux** y **Segura** tienen la misma edad, son de la misma generación... son muy parecidos en lo esencial y muy distintos en los resultados... Con los dos he trabajado muy a gusto. He tenido mis conflictos, porque tienen una forma de ser muy autoritaria, tienen las cosas muy claras. Yo también tengo las cosas muy claras y a veces, llega un momento en que dos huesos, cuando se acaban las partes blandas, chocan.

Nemo: **¿Cómo resolvéis los conflictos?**

Miralles: A patadas. No se puede imponer nadie porque si no se rompería la baraja. Como somos ya gente mayor y muy inteligente, cedemos todos un poquito y nos queremos mucho *(risas)*. Con **Emilio Ruiz** no tengo ese problema, porque siempre hemos hecho todo a medias... Es mi marido, y en el desayuno le puedo comer un poco el coco, hablarle incluso mientras está durmiendo, para inducirle ideas... *(risas)* Siempre lo tengo de mi parte, por lo que estoy satisfecha.

Nemo: **¿Cómo ves la evolución de tu dibujo a lo largo de estos años? Al principio tenías un trazo más grueso, pero has hecho que fuera siempre muy suave, cálido y dulce...**

Miralles: Al principio, como todos, tenía mucho miedo, y estaba desesperada por encontrar un estilo. Además, el trazo depende mucho del material que utilices. Yo utilizaba pincel, porque así trabajaba la gente que adoraba y yo quería hacerlo tan bien como ellos. Pero entre *Eva Medusa* y *Unicornio* hubo unos años de transición en los que intenté buscar un estilo y me quedaba todo muy falso... hasta que me relajé y decidí dibujar como dibujaba en Bellas Artes, en plan realista, y me empezaron a salir dibujos muy personales. Entonces me encontré con que al pasar a tinta perdía expresividad, y dejé de hacerlo. Ahora hago lápiz directamente, luego lo escaneo, me queda como la tinta, y todos tan contentos. Por tanto he ido encontrando mi propio lenguaje y mi propia manera de que todo fluya sin contradecirme y ahora estoy bastante contenta, me siento muy cómoda.

Nemo: **¿Cómo crees tú que encaja este estilo con estas escenas de gran dureza que has hecho últimamente?**

Miralles: Hombre, pues yo lo que procuro es que no me queden mariconas *(sic)*, me horrorizaría...

Nemo: **Pienso por ejemplo en ciertas escenas de *En busca del unicornio*...**

Miralles: El problema que tenemos muchas veces es que las chicas... igual que nos reímos de muchos dibujantes masculinos que no saben dibujar chicas, porque les salen tíos, a las chicas nos pasa que cuando dibujamos chicos nos salen mariquitas *(sic)*... Quieres hacerlo muy viril y no sabes por qué no te sale. Uno de los retos que yo he tenido es hacer tíos, y más o menos estoy en ello. Otra cosa es la violencia, no por ser chica no voy a poderla reflejar. Si viene en el guión tienes que hacerlo, igual que si tienes que dibujar un coche, o un caballo o un bodegón, también lo haces.

Nemo: **Yo no me refería al hecho de ser chica, sino al estilo de dibujo, que encaja más en historias "suaves", pero que tú has sido capaz de adaptar muy bien a historias violentas.**

Miralles: Eso es todo un halago.

Nemo: **Hablando de chicas historietistas, ¿por qué crees que hay tan pocas?**

Miralles: Bueno, eso era antes, porque hay cada vez más. Es significativo que muchas de las chicas que se dedican a esto tienen restos del manga.. han leído manga porque estaban dirigidos a ellas. En las historias que yo leía, me ponía en el lugar del chico, porque no había protagonistas femeninas. Yo era el Príncipe Valiente, no era Aleta, y era Flash Gordon, no era su novia, porque era muy aburrido ser la novia de Flash Gordon. Siendo chica tenías que hacer un esfuerzo porque leías algo que no iba dirigido a ti, y querías pasártelo bien. Eso ha cambiado, hay más producto y las chicas ya se ven más reflejadas en las historias... ya tiene que ver con ellas...

Nemo: **El color fue siempre cosa tuya hasta que hace poco empezó a ayudarte tu hermana...**

Miralles: La última vez me pilló el tiempo, y mi hermana Rocío siempre está dispuesta a ayudarme y además lo pasamos muy bien trabajando juntas. Me ha ayudado con la base, que lleva muchísimo tiempo. Porque yo le doy color al álbum al mismo tiempo. Acabo el lápiz, me dan las páginas en grande y yo le doy color a todo... Por ejemplo, relleno todas las carnes a la vez... y si hay color de carne de chico en sombra, pues hago todo el color de carne de chico en sombra siempre que aparezca... Me ayudó muchísimo en eso. Yo daba los retoques, porque aunque ella es pintora, tiene otro estilo, así que lo acababa yo para darle unidad.

Nemo: **La paleta de colores que escoges es bastante apagada, ocre, no vas mucho en general por los colores luminosos, ¿a qué se debe? Incluso en *Unicornio*, en las escenas africanas de exterior se mantiene un tono apagado...**

Miralles: Lo de *Unicornio* es algo aparte. Podríamos empezar el capítulo de quejas y no acabar. Por un lado, tengo que entonar un *mea culpa*, porque fue un poco experimental. Estaba cambiando de estilo, buscando una nueva forma de trabajar y di muchas sombras directamente con el negro, o sea, dibujé como si fuera blanco y negro y luego le quise dar un color bastante realista, y sobre sombras negras no se puede. Cuando se publicó vi que me había equivocado. Por otro lado, la reproducción fue espantosa, *Glenat* lo hizo muy mal. En el segundo álbum hay hasta veinte páginas que están descasadas. Hay gente que dice que no le gusta el *Unicornio*, y yo digo que no se lo han podido leer. La edición es pequeñita, y hace que cueste trabajo ver la línea, que es muy fina y con mucho detallito, como para las miniadas medievales, que pedían mucho detalle. Así que es difícil leerse esa historia, que es densa... En cuanto al tema de los colores, siempre he tenido miedo de que me los sacaran mal, así que eliminaba los violetas y los naranjas, que no salen bien, y busqué una gama que aunque se vayan mucho, pues te la mantienen... Y si le juntamos que al mercado francés le gustan los colores apagados... Y aún así dicen que uso unos colores apabullantes.

Nemo: **¿Estás satisfecha con *Djinn*?**

Miralles: Sí. Podría salir mejor, si me dieran dos años para hacer el álbum...

Nemo: **¿Cuántos álbumes quedan?**

Miralles: Pues muchos, porque en principio hablamos con la editorial de un primer ciclo de cuatro álbumes, pero han dicho que lo que la gente quiera, y la gente pide más, Va muy bien en ventas en Francia, la prensa se porta muy bien... Nos han dado el premio de la prensa en Bruselas al mejor álbum del año... Son esas pequeñas cosas que te alegran porque ves que la gente va respondiendo...

Nemo: **¿Qué crees tú que va a pasar en España?**

Miralles: *(risas)* Absolutamente nada. Si pasa algo, la mayor sorprendida voy a ser yo.

Nemo: **¿Por qué crees que este tipo de cómic no tiene éxito en España?**

Miralles: No sé... Es un misterio. Yo creo que en algún momento entre el lector y el editor hay algo que falla, no llega el mensaje con claridad... es raro.

Nemo: **Porque si, en lugar de ser un tebeo, es una película, igual sí tenía más éxito...Sí que hay películas históricas que tienen éxito...**

Miralles: Si las promocionan, sí. Televisión, anuncios... Las revistas especializadas podrían ayudar, pero, ¿quién las compra? Es un círculo vicioso... si estas revistas llegaran a todo el mundo... Y tú ves algo, y ¿dónde lo compras? En la tienda especializada, y hay una, o dos. Si los cómics estuvieran en los supermercados, en las librerías... no estaría mal, sería rentable...

Nemo: **Para terminar, promociona *Djinn*, ¿que dirías a la gente para que lo leyera?**

Miralles: Djinn es una historia apasionante, con dos tiempos que corren paralelos. Es la historia de una chica que busca sus orígenes, tras el rastro de su abuela, que fue favorita del último sultán en Estambul y de la que dicen las malas lenguas que fue un *djinn*, un genio que tenía poder sobre personas, animales y cosas. Se dice que esta favorita se enamoró de una diplomática inglesa a la que debía seducir con fines políticos. Es la búsqueda de dos mujeres... el demonio, el *djinn*, la abuela, a través del amor se redime, y la nieta, una chica moderna de nuestros días, llega hasta el corazón del harén, los prostíbulos... y profundiza en esa vida... y aún no sabemos adonde nos va a llevar. N

LA SAGA DE LA SANGRE

Una de las sagas policíacas más intrigantes de los últimos años. Tanya Huff nos arroja a un Toronto actual, en el que una investigadora privada tendrá que desvelar qué hay detrás de unos misteriosos asesinatos.

No podrás dejar de leerlas hasta que las termines.

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Visítanos en www.distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

TRILOGÍA DEL AÑO DEL ESCARABAJO

Heraldos de la tormenta es la primera novela de la trilogía El Año del Escarabajo. Esta épica saga en tres volúmenes revela la ascensión de antiguos poderes que amenazan con alterar para siempre el Mundo de Tinieblas: los seres inmortales conocidos como momias.

LA FACTORIA DE IDEAS

Visítanos en www.distrimagen.es

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Nostalgia

por Marcos Castrillón

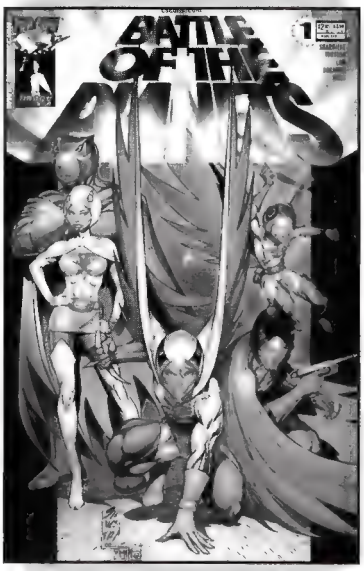
Cualquiera que observe la lista de ventas USA últimamente corre serio peligro de pensar que ha retrocedido en el tiempo, a la tenebrosa era de los crepados y las hombreras, los discos de Spandau Ballet y los bocatas de nocilla. ¿Por qué? Porque actualmente el número 1 en ventas en los USA son los *Transformers*, los segundos son los Transformers y por el Top 20 se pasean colecciones basadas en los Thunderbolts, *GIJoe*, los *Micronautas* y el Comando – G. Y eso sin contar las series en preparación de He-Man o Voltron. ¿Es que los americanos se han vuelto (aún) más locos? ¿O es que se trata de un malvado plan urdido por Spectra y el Comandante Cobra para sorberle el seso a la juventud yankee? Coged vuestro bote de laca y preparaos para un viaje a un tiempo lejano. La galaxia de los ochenta nos espera.

Generación 2

Todo empezó en las oficinas de TITAN BOOKS, en Inglaterra. Titán publica TPBs con material de DC, Marvel y Fleetway y posee los derechos para publicar los cómics de los Transformers, tanto los que se publicaron en los E.U.A. como los de su serie hermana en Inglaterra. Marvel no quería para nada esos derechos. De hecho, habían dejado caducar su opción para publicarlos. Pero alguien en Titán pensó que quizás sí se podría hacer algo con ese material. Después de todo, no estaban mal para tratarse de una serie de juguetes. Los primeros 30 ó 40 números no eran nada del otro mundo, pero hacia el número 50, alguien tuvo la genial idea de colocar al frente de la serie al guionista británico **Simon Furman**, que llevaba ya mucho tiempo guionizando las aventuras de los TF en la serie de Marvel UK, con buenos resultados. Además el nivel gráfico de la serie también mejoró, al incorporarse los dibujantes de la serie inglesa, **Geoff Senior** y **Andrew Wildman**, lo que, junto a la caída de las ventas, hizo que los editores le dieran manga ancha a Furman para "intentar darle un empujoncito" a la serie.

Y Furman lo que hizo fue tirar la serie por la ventana desde un quinto piso. Introdujo a Unicron, el villano de la peli de los *Transformers* (un robot–planeta, remedo bestiajo de Galactus), a Galvatron (el villano carismático de la película, versión futura de Megatron) y empezó a matar gente en cada episodio. A mucha gente.

Mientras las ventas de los muñecos caían en todo el mundo, el cómic vivía su época dorada, lo que no evitó que acabase cerrando, debido a las bajas



ventas y al cese de la producción de muñecos.

Este fue el material que a alguien se le ocurrió recuperar en formato de TPB. El resultado, ALL FALL DOWN, se encaramó con rapidez en lo alto de las listas de ventas.

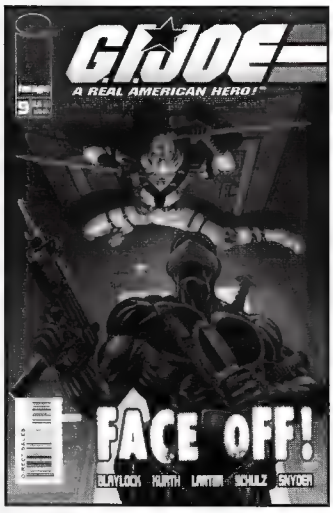
Mientras tanto, en los E.U.A., **Pat Lee**, cabeza de los Dreamwave Studios y dibujante/creador de *Warlands* o *Darkminds* para Image, realizaba unos "sketches" para la revista Wizard sobre cómo dibujar Transformers. A los ejecutivos de Hasbro les gustaron tanto, que rápidamente le propusieron hacer el concept art para la nueva generación de Transformers que estaba en desarrollo. Ante el olor a $$$, el resto de editoriales se puso en movimiento para intentar cazar la jugosa licencia. Incluso Marvel pujó por ella, llegándole a encargar al Estudio UDON sketches para acompañar la oferta. Pero Lee, tras unos flirteos con TOP COW para hacer el trabajo juntos (que éstos rechazaron) dejó claro que no se involucraría en el proyecto sino era con su propio estudio. Marvel se echó atrás, temerosa de pagar demasiado dinero por una licencia que, después de todo, no era suya y Dreamwave se llevó el gato al agua. Pat Lee se puso a hacer diseños, tanto para los juguetes como para la serie de cómics y reclutó al guionista **Chris Sarracini** para ayudarle con las historias. Todo el mundo se olía el éxito del proyecto, pero lo que no se esperaban es que alguien se les adelantaría.

Voy a matar a G.I.Joe sin tu ayuda

Josh Blaylock. ¿Os suena a alguno? Debería. Es el guionista de una de las series de más éxito del mercado americano. Y su estudio Devil´s Due es uno de las compañías más importantes de América respecto a ventas. ¿Y qué guioniza el fulano éste?

G.I. Joe.

A finales del año 2000, Blaylock creó el estudio Devil´s Due.Su intención inicial era dedicarse a los cómics, pero la dura realidad del mercado americano provocó que se volcase en los campos de la publicidad y el diseño. Sin embargo, a Blaylock se le ocurrió una idea. ¿Y si resucitase una vieja licencia, que valiese cuatro duros y la actualizase? Se puso en contacto con Hasbro, se aseguró los derechos de la vieja serie de soldados G.I. Joe y se alió con Image para ponerla en las librerías. Sus planes eran en principio



modestos. Serie bimestral, aunque en color, guiones suyos con dibujos del desconocido **Steve Kurth**, publicidad moderada. Resultado: bombazo editorial, copias agotadas, varias reimpresiones, locura en el fandom. A G.I. Joe no la apoyaba un dibujante famoso, ni empresa juguetera con nueva línea de juguetes que publicitar.

¿Cuál podía ser la explicación? G.I. Joe, la franquicia había tenido bastante éxito en los 80, con una larga serie de muñecos, una línea de TV propia y serie de comics en Marvel (no demasiado mala), pero su capacidad de atraer al fandom era, en principio, nimia, comparada con los Transformers. Simples soldaditos de plástico, cada uno con su peculiar gimmick, que se enfrentaban a una organización terrorista con uno de los jefes más patéticos de la historia (sí, hablo del nenaza del Comandante Cobra). pero, al ser también creación de Hasbro, no dejaba de ser el hermano pobre de los robots.

Nada explicaba el éxito desmesurado de los soldaditos, tan grande que ya está en la parrilla de salida una segunda serie, G.I. Joe:*Frontline*, escrita por**Larry Hama** y dibujada por**Dan Jurgens**.

De repente, todo el mundo empezó a hablar de "nostalgia". La mayor parte del público actual se compone de veinteañeros y no ya de adolescentes. Veinteañeros que aún recuerdan con cariño las tardes de tele con su sandwich de manteca de cacahuete a ver los dibujos animados de He-Man, que jugaban con los Transformers y Voltron.

La nostalgia era la clave. Y los ejecutivos de las compañías de comics comenzaron a perseguir cualquier cosa que oliese a licencia creada en los 80.

Transformers Contra Comando-G

Transformers: Generation 1 debutó en el número 1 de las listas de ventas, con más de 150.000 copias solicitadas. Eso son muchas copias, tantas que incluso se pensó en una conniveencia entre Diamond y Dreamwave para inflar las cifras.

¿Acaso el cómic es tan bueno? No, pero tampoco es malo. Entretenido. Sin más. Pero tampoco hace falta mucho más.

Entretenimiento puro y duro alimentado por el combustible de la nostalgia y el resultón arte de **Paul Lee**.

Semejante debut dio el pistoletazo de salida para que todas las editoriales americanas se lanzaran a la caza de la licencia perdida. El mercado se empezó a mover a una velocidad de vértigo. Y los primeros en apuntarse fueron Top Cow y **Alex Ross**, gracias al *Comando–G*.

Ross, fanático de la vieja serie japonesa, se presentó ante**Marc Silvestri** (que aún se golpeaba furiosamente en los testículos por haber rechazado la propuesta de publicar conjuntamente los TF) con una oferta para lanzar una serie de comics de *Gatchaman*. Silvestri no dejó pasar esta oportunidad. Objeto de un estatus de culto en E.U.A., con Ross a bordo del proyecto, la serie se atraía además a una buena parte del fandom comiquero. Pronto se incorporaron al proyecto **Munier Sharrieff** (el tipo que hacía legibles los guiones de **Madureira** en *Battle Chasers*) y el novel filipino **Wilson Tortosa**, cercano al amerimanga, aunque ambos trabajarían bajo plots y bocetos de Ross (enmascarados bajo la etiqueta de "Dirección Artística").

El resultado: número 3 en ventas, sólo por detrás del número 1 de *TF: Armada* (la segunda serie de TF, por **Sarracini** y **Raiz**) y el 4 de *TF: G1*

Micronautas: pequeñas guerras, grandes beneficios

A todo fan marveliano se le caen las lágrimas al recordar la serie de los *Micronautas*. Basada en una línea de juguetes muy popular a principios de los 80, los comics son un pequeño clásico con guiones de **Bill Mantlo** y dibujos de, entre otros, **Jackson Guice**, **Howard Chaykin**, **Gil Kane** y el gran **Michael Golden**. Incluso llegó a tener un crossover con los *X-Men*. Pero acabó cancelada tras 60 números y la citada miniserie. Vamos, que no era una propiedad "hot" precisamente.

Pero los chicos de Devil´s Due vieron sus posibilidades y adquirieron los derechos, a pesar de que no podrían utilizar a buena parte del cast de la vieja serie de cómics, que habían sido creados por Marvel, aunque sí

podían contar con personajes como Acroyear o el carismático übervillano Barón Karza.

Con semejantes mimbres, pocos le daban crédito alguno a semejante aventura. Estudio sin experiencia, equipo creativo desconocido (**Scott Wherle**, **Eric Hanson**), propiedad muerta años ha... Sólo las portadas de Dave (100 Balas) **Johnson** podían atraer al público. Sin embargo, la serie, planeada en principio como bimestral, se colocó en los primeros puestos de ventas y ahí sigue, bien firme en el Top 20. De hecho, pronto pasará a mensual y ya cuenta con un "spin-off", *KARZA*, miniserie dibujada por **Steve Kurth**, sustituido en *G.I. Joe* por **Kevin Sharpe**.

Thundercats: ¡Ho!

¿Alguien se acuerda de los *Thundercats*? Un grupo de gatos humanoides, con serie de dibujos propia, que se enfrentaban al mal, tras la destrucción de su planeta Thundera. La verdad, la serie no era nada del otro mundo. El mismo villano todo el rato (Munn – Ra), nula evolución en los personajes, aventuras – pachanga del montón. Pero tienen su base de fans. Y en eso se fijaron **Jim Lee** y **Scott Dumbier** antes de hacerse con la licencia.

Pero para atraer más público añadieron al cóctel unas gotas de hot artist. Los encargados de la miniserie de seis números serían **Scott Campbell** (0) y **Ed McGuiness** (1 a 5), con guiones del novel **Ford Gilmore**. Los resultados saltan a la vista. Bombazo directo al top ten de ventas, en el que se colaron EN EL MISMO MES, los números 0 y 1. ¿puede dar de sí tan inane franquicia? ¿O en cuanto se vaya McGuiness caerá en picado? Se rumorea que al acabar la miniserie, McGuiness se dedicará a una línea de cómics cristianos. No bromeo, McGuiness es muy religioso y hay que recordar que *Left Behind* ya se vendió como rosquillas.

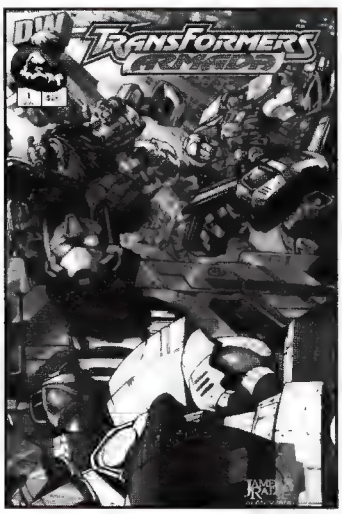
Los restos del naufragio

A falta de saber en cuántas ventas se traducen las altísimas cifras de pedidos previos de *Thundercats* y del debut de la tercera serie de *Transformers* (¡¡guionizada por **Simon Furman**!!), el mercado americano está a la caza y captura de toda posible licencia que huela, parezca o recuerde a los 80. Wildstorm le acaba de arrebatar de debajo de sus narices a Dreamwave la licencia de *Robotech*. O lo que es lo mismo, más robots y más batallas espaciales. Y le han encargado el desarrollo de la idea a **Tommy Yune**, (*Danger Girl: Kamikaze*, *Speed Racer*) que será ayudado a los guiones por **Jay Faerber**. Los dibujos correrán a cargo del UDON, **Long Vo**.

Mientras, otro pequeño estudio ha recogido el testigo de Devil´s Due y se ha agenciado una licencia en estado comatoso. MV Creations se ha hecho con los derechos de He-Man. (¿Le harán salir por fin del armario?). El jefe del estudio, el colorista **Val Staples** guioniza con dibujos del italiano **Emiliano Santalucía**, muy desconocidos, aunque se declaran antiguos fans de la serie. Si no fuera por la tendencia actual del mercado y el apoyo de Mattel, que se prepara para lanzar una nueva serie de animación del personaje, semejante proyecto debería pegarse una galleta terrible en cuestión de ventas. Porque vamos... He-Man y Skeletor, más un cast compuesto por un yoda feo llamado Orko, un chungotigre paralítico verde, el tipo éste que desprendía olor y casi mata a un par de niños hace muchos años, un fulano con dos cabezas, un par de guerreras semidesnudas con encefalograma plano y el inútil de Man-At-Arms no es que garantice nada memorable. SI al menos se olvidasen de He-Man y se centrasen en las dos guerreras antes citadas. Y se olvidasen de su vestuario...

Y para acabar de exprimir el asunto, Devil´s Due acaba de hacerse con la licencia de Voltron. Y se rumorea que Image quiere hacer una nueva serie de *Los Pitufos* (los de la tele, no los de **Peyo**).

A estas alturas, casi dan ganas de bajarse del barco y dedicarse a seguir el tebeo turcochipriota. O esperar que sea una moda pasajera, porque aparte de la posibilidad de que Furman o Hama reverdezcan viejas glorias, la calidad de todos estos comics va de lo malo (*Battle of the Planets*) a lo pasable (*Transformers: G1*). Aunque yo pienso comprarme el *TF: Armada* de Furman. Y es que veamos, me han dicho que transcurre la acción en Cybertron y se transforman en TANQUES y... N



WHACK!

BIG WHACK!

Miguel Ángel Martín nos ofrece en esta ocasión una recopilación de las mejores tiras de "Big Whack!" aparecidas en diversas publicaciones.
¡No te las pierdas!

Distribuido por
DISTRIMAGEN
Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain
Tel. 34 91 871 92 72. Fax 34 91 871 77 64. www.distrimagen.es. distri@distrimagen.es
Calabria, 45. 08029 Barcelona. Spain. Tel. 93 405 13 45. Fax 93 322 73 81. barcelona@distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

¿Cuál es el secreto del éxito? Pues esa pequeña línea divisoria que existe entre el mal gusto y el homenaje (Cels Piñol, 2000)

EL ADLO!

Análisis veraces de noticias improbables

AÑO I. TIERRA 2. NÚMERO 2. PRECIO 3.95 EUROS.
GRATIS CON ESTE EJEMPLAR LA REVISTA NEMO.

DEL SIGLO VEINTIUNO
EL MUNDO, OTOÑO 2002

Rafael Marin (RM) vuelve a Marvel (TM)

HAROLDO FUSTER.

CASA DE LAS IDEAS. En la acostumbrada rueda de prensa semanal, Joe Quesada ha anunciado que el próximo proyecto de Marvel será recuperar al Príncipe Valiente en una serie de comic-books escrita por Rafael Marín *"Nos enteramos que tras la miniserie La Reina de la Oscuridad con Vess y Ridgway en 1994 teníamos aún una opción sobre los derechos del personaje. Actualmente está muy desaprovechado, sale una página escasa los domingos en algunos periódicos, en papel malo y color simplón, sin brillos. Hemos decidido arreglar esto"*.

La elección del gaditano como escritor ha sorprendido a muchos tras los incidentes editoriales que tuvo cuando colaboró en Los Inhumanos de Pacheco y Ladronn y Los Cuatro Fantásticos de Pacheco y Merino *"Las cosas han cambiado"* argumenta Quesada *"Cuando llegué a Marvel todo iba mal y había que cambiar a la gente que estaba en las series por gente de fuera del mundillo. Rafa estaba allí, por tanto era malo y había que echarle. Pero entonces se quedaba fuera del mundillo, lo que automáticamente lo ha hecho atractivo para nosotros. Además, como europeo comprenderá mejor que nosotros la época esa, la medieval, el Renacimiento, las espadas, los castillos y todo eso. La primera propuesta para el personaje vino de Brian Michael Bendis y el primer arco argumental se resolvía en un duelo con pistolas. Hasta nosotros pensamos entonces que debíamos traer a alguien más adecuado. Pero no hay nada que temer, vamos a darlo todo bien masticadito, adaptado al nivel de los lectores de hoy"*. El escritor, gran amante del personaje, se ha manifestado contento con la promesa de Quesada de no interferir en su visión de Val. En esta andadura descubriremos por qué lleva años con el mismo peinado, cómo pueden hablar sin tener bocadillos encima de la cabeza (llegados a este punto Quesada intervino *"os creíais que esto lo inventaron en Sam&Twitch? ¡Chúpate esa, Todd McFarlane! "*) y cosas de estas que le gusta que queden todas encajaditas y con su razón de ser. Recuperará villanos que apenas salían en la edición original, y estudia crear una zona negativa en el reino de Thule. Quesada llegó a definir a Marín como *"el Roy Thomas español"* a lo que el corresponsal de Wizard, Johnny Mola, respondió con un *"¿Quiéééén?"*

Finalmente, y cuando el español ya había abandonado la sala, Quesada dijo que para que el público americano se identifique más con la serie pedirían a Marín que en los primeros números Val se enfrentará a musulmanes y que su hijo participase la Guerra de Secesión. A ver qué pasa.

Proyecto de Rob con la JLO

AGENCIA EQUIS.

CALIFORNIA BEACH. El Rey Midas de la narrativa dibujada logra un nuevo hito. Han bastado cuatro viñetas publicadas en Internet de la nueva obra de Rob Liefeld, *Shrink!* (*Loquera*) para que las lumbreras de Hollywood tiren de talonario. Lo poco que se ha visto trata de una psiquiatra para superhéroes malditos por una sociedad que les teme y les odia. Su éxito se basa en el humor empleado, muy popular y en la línea de éxitos mediáticos como los shows de Arévalo o Noche de Fiesta. Para el papel principal se ha escogido a la mismísima Jennifer López, gran amiga de Rob desde que coincidió con su mujer Joy Beth en el rodaje de La Celda.*"Es perfecta"* declara Rob *"apenas serán necesarias operaciones para que parezca el personaje que dibujé"*.

Por otra parte, otro proyecto de Liefeld, *Youngblood: Bloodsport*, está saliendo adelante a través de la nueva editorial Arcade Comics. Dado que "Arcade" significa "Recreativos", lo mismo que "Pachinco" en japonés, la elección del nombre deja bien clara la madurez del producto. Si es que no nos lo merecemos.

El revival ochentero ataca la España del tebeo

RICARDO LIONEL.

VILLARROBLEDO. Va de retro. Tras el éxito de ventas en los USA de cómics basados en dibujos animados y juguetes de los años 80 (*Transformers, G.I. Joe, el Comando-G, Micronautas...*) un estudio español afronta el reto de traer esta tendencia a nuestro país. *Los Men of Bronze* (http://www.dreamers.com/bronze/mob-web.htm) son un grupo de jóvenes artistas que, con Pedro Angosto como cabeza visible, se preparan para trabajar algún día en el mercado americano, cuando éste se encuentre preparado para ellos.

Y entretanto están elaborando su primer trabajo para el mercado español, ni más ni menos que la versión en historieta del popular y recordado *Naranjito*, que para adaptarlo al mercado actual será rebautizado como *Orangitor*. Los guiones correrán a cargo de Angosto, el cual está preparando al artista con un visionado exhaustivo de todos los partidos de todos los mundiales previos a los de España-82 *"Luego irán las Eurocopas. No es sólo para evitar contradicciones, sino para que comprenda el espíritu del tema, su scope"* manifestó el polémico escribidor.

ADLO! recomienda la compra de comics en condiciones legibles para evitar posibles futuras malformaciones de la vista. Consulte a su médico. El tamaño y la calidad sí importan.

NOTA EDITORIAL

Amigo lector: me he cambiado el coche, han subido el abono de mi club de fútbol y mi familia tiene la costumbre de comer y cenar todos los días, así que para poder llegar a fin de mes he decidido subir algo el precio de esta publicación. Podría contarte lo del papel, la deforestación del Amazonas o la subida de módulos de autónomos, pero la verdad es esta. Además, tampoco es para tanto, que son unos pocos céntimos de más para llevar algo caliente a la mesa, a ver si te piensas que con esa miseria voy a comprarme un yate. Te gastas fortunas en discos y pijadas de ordenador y ahora me lloras por un euro arriba o abajo. Tú, que en toda tu miserable vida ni siquiera has pensado en darle una propina a tu librero. Al contrario, alguna vez al pobre hombre le has pedido un descuento. O que la Trama te la diera por el morro. Anda ya. Paga y calla. Olvídame.

Tu Editor amigo.

OTRAS NOTICIAS

Tras *"Malas Ventas"* y *"Camino a la Perdición"*, se prevén como próximos éxitos editoriales indies *"De Esta nos Arruinamos"* y *"Todos al Garete"*
Página 5

Error en la conversión al Euro: Álvarez Rabo no pedía mil firmas sino seis
Página 5

Encierran a Alan Moore en una perrera cuando sesteaba en un parque
Página 5

Grant Morrison reconoce no comprender su propia obra
Página 5

Procesado cautelarmente por competencia desleal el editor que pagaba
Página 5

DISTRIMAJEN Criamos y adiestramos todo tipo de duendes de imprenta. Tfno: 90 66 96 96 9

Nuevos códigos en defensa del lector de tebeos

La ONG "*Lectores de Tebeos, ¿qué pasa?*" ha llegado a un acuerdo con las principales editoriales españolas para que publiquen en los cómics que correspondan los códigos que abajo enumeramos. Muy al estilo de las marcas en las puertas de las casas dejadas por los ladrones para dar datos de la "robabilidad" del inmueble, en este caso son la evolución lógica de los avisos que entre el fandom se utilizaban pero no siempre llegaban a tiempo, con el consecuente cabreo del indefenso comprador. ¿Quién no ha comprado un tebeo creyendo que iba a encontrar algo que luego no era tal y como esperaba?

Tras largas negociaciones han concretado cinco de estos iconos. El problema que nadie ha pensado es que o se hacen pequeños, o habrá colecciones que se chupen los cinco, con la dificultad de ver la portada. A partir de ya, en vuestras revistas amigas.

¡ATENCIÓN! ¡CÓMIC ESCANEADO!
Dícese del tebeo que, partiendo de un original en buen estado, ha pasado por el tedioso proceso de escaneo, pero al ser tedioso, algún listo cagaprisas ha bajado la resolución para mostrarnos en lugar de líneas, dentado. ¿Homenaje a Rob? Ejemplo de esta tendencia: *Mort Cinder*.

¡OJO! ¡ANUNCIO VACACIONAL DE PLANTILLA DE FORUM!
Los chistes de la plantilla de Forum suelen venir poco antes de las vacaciones de verano y navidad. Se distinguen por una falta clara de gracia y el uso y abuso de un dibujante competente para un amago de chascarrillo nada hilarante.
Ejemplo: *cualquier anuncio vacacional con chascarrillo de la plantilla de Fórum.*

¡PELIGRO! ¡CORREERO BOCAZAS!
Los correeros, además de inventarse muchas de las cartas que jamás les han llegado, de hacerse los graciosos para lograr guionizar un *anuncio vacacional de Fórum*, pueden llegar a contar lo que va a pasar en el tebeo que has comprado. Nunca los leas antes del cómic. Ejemplos: no entran en el espacio que queda.

¡PRECAUCIÓN! ¡ANUNCIOS DESFASADOS!
Son esos anuncios llamativos, a veces repetidos en el mismo tebeo que nos avisan que una serie nueva y apetecible va a ser publicada. Con toda nuestra ilusión, vamos al librero a preguntarle y oh, sorpresa, ya van por el número 4, si no la han cerrado antes. Ejemplos: *A Patadas* (no, no es un *slice of life*).

¡OH, NO! ¡TEBEO ENCADENADO!
Son esos cómics-trampa en los que la primera historia es el final de la del número anterior, y claro, la segunda historia queda cortada para que acabe en el número siguiente, obligando al humillado lector a adquirirlo sólo si tiene el anterior y comprará el siguiente. Ejemplos: *Detective Conan*.

El Legado de ToutainKamon

La ciencia puesta al servicio del espectáculo. Las tranquilas excavaciones en la pirámide de Toutainkamon fueron por unas horas un remolino de luces y cámaras cuando los reporteros de la *Geographic Society* abrieron en directo el contenido del último sarcófago descubierto. De madrugada, un número indeterminado de teleespectadores muy ociosos pudo seguir pulgada a pulgada el camino de la cámara espía robótica *CeilingBreaker* horadando las múltiples capas de cartón antiácido y plástico que conforman el monumento hasta descubrir su contenido. Era previsible encontrar valiosos documentos en su interior, aunque el hallazgo final sorprendió hasta a los más optimistas.

Y al llegar al final de su trayecto la cámara reveló una gran cantidad de ejemplares de los fascículos que conformaron su obra más ambiciosa, *La Historia de los Cómics*, por Javier Coma y amigos. La obra narra desde la objetividad que permite el subjetivismo, la evolución del arte de los jeroglíficos desde el Pleistoceno hasta lo que se denominaba "época actual" cuando fue terminada, antes incluso de que Forum sacase tebeos de mutantes.

Para conmemorar el descubrimiento, y de paso sacarse unos eurillos, los distribuidores de la editorial *Geographic Society* han lanzado al mercado dichos ejemplares, al precio prácticamente simbólico de ~~150 ptas, 200 ptas~~, 2,99 Euros. Los distribuidores, por definición, son imprevisibles, así que lo mejor será disfrutar mientras dure esta oportunidad de llevarnos a casa un pedazo de historia. Aunque como en todo hallazgo arqueológico que se precie no faltan los cenizos que predicen calamidades. En este caso el famoso tertuliano Gorila Llorica, que lleva profetizando la crisis del medio desde que el medio nació, ha anunciado una posible maldición. "*La pirámide está maldita, como lo demuestra el que todos los componentes de la expedición que la descubrió en 1875 están muertos en la actualidad*" argumenta "*por tanto algo pasará con estos fasciculos. Pueden ser esporas de ántrax, las típicas páginas pegadas, que corten las entregas sin avisar o, lo peor que puede suceder a un coleccionista, que un buen día se salten un fasciculo*". Así que por si acaso, y aunque es difícil, pasemos sus páginas con los dedos cruzados.

Primer Congreso de Críticos de Historieta

TOM DE FINLANDIA

TRES CANTOS. Según las opiniones que los propios asistentes escribirán en las revistas en que colaboran, el recién terminado Congreso de Críticos ha sido un éxito, sin bajas contabilizadas tras tenerlos a todos bajo un mismo techo todo un fin de semana. Del evento, en el que han devorado canapés como cosacos, merece destacarse la mesa redonda en la que se debatió si Jodorowsky escribe mejor en estado de éxtasis, en el de nirvana o en trance kármico. Hubo también interés en la conferencia en la que Méndez volvió a explicar su frase, declarando tras terminar a los medios "*Llevo años explicándola, si alguien aún no la comprende seguro que lee superhéroes*". Se acordó además en seguir con la tendencia de opinión de que lo único que merece la pena es lo que no esté publicado en nuestro país. Hubo también tiempo para el humor, y en un ambiente distendido aunque sin micrófonos conocidas firmas comentaron anécdotas de reseñas hechas en estado de embriaguez, con retales de otras, copiando a otros o de Internet, fomentando el amiguismo con los autores o sin conocer de nada la obra en cuestión. A respecto de esto último se llegó al acuerdo unánime de que las editoriales deberían estirarse más, que sólo envían servicios de prensa de los comic-books baratos, y tampoco mandan para todo el mundo. Se han planteado movilizaciones frente a las editoriales luciendo gorras alusivas al tema.

Sin embargo no todo salió sobre ruedas, y cuando parecía que iba a fructificar la idea de que las revistas de periodicidad dudosa (Nemo, Dentro de la Viñeta, U, Yellow Kid,...) coordinasen sus calendarios para que cada mes saliera al mercado alguna de ellas, finalmente no hubo acuerdo. En el mes de Mayo querían salir todas.

Finalmente, en la sesión de cierre se aprobaron una serie de normas de estilo para los escritos en revistas, tales como evitar pijadas en latín, citas de personajes desconocidos y/o inexistentes, hablar de narrativa sin saber ni siquiera si existe, conocer las fuentes en que se basan los autores para evitar afirmar que se basan en unas que los autores desconocen, el lenguaje excesivamente pedante y, sobre todo, el abuso de la palabra "recomendable". Aunque como se declaró antes de terminar "*estas normas no deben tomarse como tales in sensu stricto pese a que el cumplimento de las mismas es, en tanto en cuanto, recomendable*".

Estudian nacionalizar Japonés a Carlos Giménez

CARLOS BERGANTE

DINAMARCA. Las cifras mandan, y las de Glénat están bien claras. Joan Navarro hizo público que Carlos Giménez es el autor español que más ejemplares vende... aunque por delante tiene casi cualquier manga japonés que la editorial se le ocurre sacar al mercado. "*Si es manga se vende, da igual de lo que trate*" declara un topo de la editorial "*lo tenemos bien comprobado. Al principio nos preocupábamos en seleccionar el material, pero hemos visto que el mercado responde igual de bien cuando hemos sacado series tan quemadas como Ranma o Caballeros del Zodiaco con el mismo material que publicó Planeta*" Es más, tras la sexta ronda nuestro involuntario confidente nos dijo que uno de sus mangas superventas lo realiza un chaval de Zamora: "*Dibujas 2-3 viñetas por página, blanco y negro, ojos grandes y a vivir. Con un buen seudónimo japonés trabajas la mitad y cobras el doble. Y no somos los únicos que lo hacemos. Que me venga alguien de Planeta y me diga a la cara que lo del Shin-Chan lo dibuja de veras un japonés que se considere artista. Lo que pasa es que si dicen que no es un mangaka no valdría ni para hacer fondos en Outfan*", declaró gritando subido a la mesa y con la corbata en la cabeza.

Así, para que la editorial compatibilizara su publicación de material patrio con el vicio de alimentarse todos los días, lo primero que se intentó fue una cláusula en los contratos editoriales por la que los artistas japoneses se comprometieran a adquirir la nacionalidad española. Pero no coló, así que estudian seriamente nacionalizar japonés al todavía nuestro gran artista. Si algunas entregas de Paracuellos ya vieron la luz en Francia antes que en nuestro país, que no le extrañe a nadie si los próximos álbumes se publican en formato oriental ("no puedo abrir la tapa", que dirá algún bruto), tamaño oriental (no, la Biblioteca Marvel no es un manga) o se leen demasiado rápido. Y al revés.

NUESTRA PRIMERA TIRA HA SIDO UN FRACASO, LO MENOS LEÍDO DEL NEMO
BAH...
TENGO ALGO QUE CAMBIARÁ NUESTRA SUERTE
PONTE ESTO
PERO... ¡QUÉ INCÓMODO ES!
CALLA, CALLA YA VERÁS LA CABEZA
NO HE VISTO UN ENGENDRO IGUAL, BUFF
CUIDADO CON LO QUE DICES, NO TE DENUNCIEN
FRAQUI Y FREAKIE
¡SOCORRO! ¡NO PUEDO RESPIRAR! ¡Y ESTOY CIEGO! ¿POR QUÉ HABLO SI NO TENGO BOCA?
//ESTO ES ESPANTOSO//
TRANQUILO, SON LOS PRIMEROS SÍNTOMAS
YA VERÁS COMO TRIUNFAMOS, ESTE ESTILO VENDE... O VENDÍA
JE, ¡Y AÚN NO HAS VISTO A LAS TÍAS!

El Príncipe Valiente

(es un cómic gay)

Glosar por enésima vez a estas alturas las muchas virtudes de este clásico del cómic es al tiempo que reiterativo, superfluo. Todo el mundo sabe, o debería saber ya, de las bondades del arte de *Hal Foster* en el dibujo. Pero por qué nadie se ha parado a señalar uno de los aspectos más interesantes y pioneros de esta obra maestra: su manifiesta **homosexualidad**.

Sí, porque, no nos engañemos, el Príncipe Valiente es un cómic **gay** y su protagonista un **mariquita** de cuidado que aún no ha salido del armario. Y no me refiero a su aspecto más obvio: el peinado **garçon** de Val, que, aunque inspirado en la moda masculina, era típico de las **lumis arrabaleras** en la década de los treinta, ni a la **faldita** descaradamente acortada a lo que correspondería con el verdadero largo de las casullas medievales.

No, no hablo de eso... Me refiero a que las imágenes más emblemáticas de la serie: por ejemplo, la gloriosa aparición de Val (¡ay ese diminutivo!) como ogro el 1 de enero del 38, y que "homenajeó" *Kirby* años después en *Demon*, y que es sin duda la primera **Drag Queen** de la historia del cómic con permiso de ciertos desmanes del *Yellow Kid* y de *Buster Brown*. O la archiconocida batalla en el puente del 19 de junio del 38, verdadera **melé gay**, probablemente el primer **Gang Banging** masculino (si es que semejante cosa existe).

Por no hablar de las también conocida estampa del martirio el 10 de marzo del 44. en las más pura tradición de exaltación martiriológica (véanse las historietas de *Nazario* al respecto) anticipando la corriente **leather** que triunfará varias décadas después gracias a los dibujos y protohistorietas de *Tom de Finlandia*. ¿Y qué hay de la pasmosa facilidad de Val para quedarse **medio desnudo** a la menor ocasión? Afición compartida por *Chalton Heston*... otro **pájaro** a estudiar (tanta afición a los rifles no sé yo...). Y sobre todo ese aire de exaltación de la **camaradería masculina** que campa por toda la serie y que nos trae un montón de imágenes claramente **homofílicas**: desde una **versión gay** de la piedad de *Miguel Angel* el 16 de julio del 39, hasta el **magreo** al que es sometido el protagonista por el malvado Piscaro, esa especie de doble del protagonista hinchado de cortisona, el 19 de noviembre del 39, pasando el increíble cántico de Val subido a la borda del barco, arpa en mano, allá por el 24 de julio del 38.

Y todo esto en un somero repaso de los primeros años de la serie. Hay quien podría decir, sin embargo, que Val se casó después y no le faltaría razón. ¿Pero qué **gay** decía que era tal en los treinta? Además, ¿cuándo se encuentra nuestro héroe realmente en su salsa? ¿Al lado de su mujer? ¡No! Cuando anda por ahí correteando medio **en pelotas** rodeado de otros caballeros. Por cierto, la mayoría de ellos con unos ojos que bien podría decirse que se los han pintado para ir de batallitas y con un aire **bujarra** que tira para atrás. No nos engañemos: el Príncipe Valiente es cómic de aventuras gay que no ha salido del armario. ¡Pero, tíos, no pasa nada!

Vale: es un **cómic de maricas**, pero sigue molando igual... ¿o no?

Carlos Portela

AGAIN AND AGAIN THE TERRIBLE SWORD ROSE AND FELL, GLEAMING WET IN THE SUNLIGHT, AND ABOVE THE ROAR OF THE WATERS AND THE CLASHING OF ARMS CAN BE HEARD HAL'S RINGING BATTLE-CRY, "FOR
- NEXT WEEK -
THE EXECUTIONER

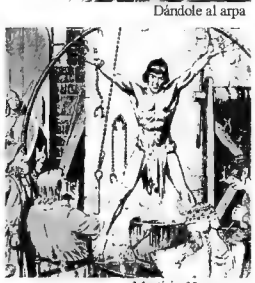
La archifamosa meleé Gay

Disfrazada de Drag Queen y plagio posterior de *Jack Kirby*

Dándole al arpa

Versión gay de la piedad de M.A.

Ojos y miraditas Bujarreros



Martirio *Nazariesco*

Magreo gay de Piscaro

Escáneres JaiRo Pixeller Perfection

La solución profesional para editores con prisas
El control del pixel hecho arte
Dolmen y Planeta ya lo han utilizado. ¿A qué esperas?

No incluye manual de buen uso.

FICHAS RECORTABLES EL ADLO!

1: *Cómo hacer un cómic de esos de la vida y todo esto.*

Cada día los "Slice of Life", "Tranches de vie" o mejor conocidos aquí como "Voy a contar algo soso pero en viñetas y tal para que mis amigos vean que soy sensible y que el aburrimiento compartido es arte" están más de moda, hasta el punto que son capaces de vender tebeos contando esas cosas.

Desde aquí queremos ayudaros a ser alguien en el mundo de la historieta independiente, podréis moriros de hambre igual, pero con dignidad.

Para empezar, necesitais hojas en blanco y algo que pinte. ¡Ya sois artistas!

1- Una vez entendido que en la hoja en blanco hay que poner algo, haremos lo que se llama ***guión*** (puede que no os suene el nombre ya que muchos tebeos de este tipo parecen no tenerlo, pero existe). El "guión" puede ser cualquier cosa, pero os damos pistas: una discusión familiar, la llamada de un amigo, un paseo, una anécdota que no venga al caso, tratar un tema superficialmente, o alargar una chorrada hasta cumplir las páginas.

2- Con el "guión" acabado, los ***personajes*** deberán acoplarse a la historia o no (sería preferible que algo se acoplasen). *Personajes-tipo*: El amiguete feo pero honesto, el tarado mental gracioso, el inconformista cabreado, el comprometido, la amiga que te dice lo que piensa, la que te dice lo que no piensa, la que no piensa si te lo dice, y la que si te lo dice es que no lo ha pensado. Y luego, el padre con problemas, la madre dulce y el hermano tocacojones.

3- Ahora viene lo chungo, tener que meter (***dibujar***) en cuadraditos (viñetas) la anecdota aburrida: no pasa nada, empezamos por la parte de arriba del papel, a la izquierda, y vamos añadiendo cuadradillos con personajes dentro y hablando y tal. Que la cosa se alarga, no pasa nada. Que ahora ha quedado muy corta, tampoco. Que nos faltan tres páginas y no sabemos como acabar, el ADLO-TRUCO: que un personaje cuente una chorrada, un cuento o un chiste hasta que llegue casi el final.

Ya está, fijaros que fácil es hacer un tebeo de estos. ¿A que no duele?. Aprovechemos el momento que ahora publican cualquier cosa (menos *Kane*, *Cerebus*, *Isaac el Pirata y El Señor Jean*) y con una ayudita del buen editor estará vuestro nombre en las estanterias de las tiendas de tebeos durante muchísimo tiempo. Por lo menos hasta que se vendan esos cómics.

Hacia un único Salón del Cómic en Asturias

JORDI RIVA

Tras años de desencuentros, críticas, insultos, acusaciones de usurpación de invitados, de entrevistas negadas, etc. etc., el TRICOTOSA (TRIbunal de la COmpetencia de TOdos los Salones de Asturias) ha declarado que dada la crisis infinita en el tebeo, no ha lugar a tres salones del comic en la región, con lo que ha emplazado a las organizaciones de Semana Negra, Salón del Principado y Jornadas de Avilés a reunirse y empezar un estudio para la fusión de las tres plataformas asturianas.

TRICOTOSA sugiere que haya un año de prueba en el que aún coexistan las tres, pero en el que demuestren que saben asimilar la idiosincrasia de cada una de ellas. Por ejemplo, dicho año los coloquios de la Semana Negra tendrían lugar en un local cerrado, cómodo y con buena sonorización.

La dirección del Salón del Principado se comprometería a facilitar el trabajo de la prensa especializada y, aún manteniendo las muestras de fotocopias sobre el tratamiento de temas variados en el tebeo, se responsabilizaría de no llamarlas "exposiciones" sino "Muestras temáticas", "Estudios ilustrados" u otro término a discutir.

Finalmente, la dirección de las Jornadas se encargaría de que durante los coloquios no hubiera ruido en los locales adyacentes y se evitarían las sesiones paralelas de firmas o cualquier otra actividad que interfiriera con las charlas.

Como muestra de buena voluntad, el TRICOTOSA pretendería acabar con las "guerras de invitados" facilitando la visita de un autor de la talla de Frank Miller a Asturias ese mismo año, pero con condiciones. Presentaría en cada salón uno y sólo uno de los volúmenes de su Dark Knight 2. En la Semana Negra sólo firmaría ejemplares del libro que sobre él sacaría dicho evento; en el Salón del Principado, firmaría cualquier obra suya, excepto el catálogo de la Semana Negra sobre él. Y en Avilés, firmaría lo que no hubiera firmado en los otros dos eventos, en especial el tomo en tapa dura de DK2 que a un módico precio habría sacado Norma, haría dibujos en sesión continua de 6 de la tarde a 6 de la mañana, jugaría el partido de futbol autores-organización, el partido de baloncesto autores y organización-ayuntamiento, el de volley playa salones de asturias-salones resto de España y entregaría los premios al "friqui de las jornadas", "friqui del mes" y "friqui del año".

Finalmente, las tres organizaciones firmarían un pacto de intercambio de invitados habituales. Así, Altuna iría ese año sólo al Salón de Gijón, mientras que la Semana Negra se beneficiaría de la presencia de Gaspar Meana y las Jornadas de Avilés, de la de Pau.

Responsables del TRICOTOSA confían en que su propuesta será felizmente aceptada por las tres direcciones y que al año siguiente se podrá hablar de un macrosalón del comic de Asturias que competirá de igual a igual con los de Madrid y Barcelona y donde las editoriales presentarán novedades, los autores firmarán contratos para futuros trabajos y se difundirá la historieta por todos los medios de comunicación con la dignidad que se merece. Lo único seguro es que no se llamará "El Salón de las Jornadas Negras". O tal vez sí.

Dibujó: Jose Omar Ladronn

TESTIGO OCULAR

Psicólogos de Imprentas

Se veía venir. Planeta de Agostini está pensando muy seriamente en adquirir los servicios de un equipo de psicólogos de apoyo especializados en trastornos psico-escalables para tratar a los jefes de las diversas imprentas con las que trabaja la editorial, en especial aquellas relacionadas con el mundo del cómic.

Los últimos y frecuentes cambios de tamaño de sus tebeos, y su notorio pixelado traen en jaque a más de un imprentero, en lo que se ha venido a llamar en psicología aplicada a la historieta "fobia pixo-escalable". Los síntomas son claros, comienzan cuando te encuentras de improviso con varios tebeos de medidas diferentes, incluso de la misma línea editorial (*Gorazde* y *Palestina* son un caso típico), como comenta un amigo del ayudante del jefe de imprenta de turno: "*Teníamos los fotolitos pero J.Rodríguez decidió escanearlos (...) luego se aumento medio cm. el tamaño de Palestine respecto a Gorazde... esas portadas negras para adultos, el exagerado pixelado de Mort Cinder, es algo que parece afectarnos solamente a la gente de las imprentas, ellos disfrutan con todo esto. Cada vez que vemos aparecer a Jaime R. o a algún editor de los experimentales, nuestro estómago también se reduce*".

"*El tratamiento debe ser de choque, rápido e indoloro*" comentaba el jefe del equipo "*Pero hemos de reconocer que es una ansiedad más que justificada*" decía mientras repasaba las distintas ediciones de diferentes comics "*¿Qué carajo es esta enanez de la BM? ¿Y por qué aumentan el tamaño del Ultimate Spiderman? ¿Alguien puede entender que las portadas de Tezuka no sean las suyas? ¿Y por qué se escanea tan deficientemente muchos de los comics para adultos? ¿Están de luto?*" chillaba mientras varios tics comenzaban a aparecer en su rostro, con el típico guiño nervioso incluído.

"*Tenemos que vivir con ello*" sugería el dueño de una imprenta, "*por desgracia es eso o nada, al menos no han decidido utilizar cartones gigantes para cada uno de sus tebeos, o imitar las ediciones de La Factoría de Ideas*" susurraba en un hilo de voz para no dar demasiadas pistas.

Está claro que no se prevee ninguna solución, el espectáculo en las estanterías de los compradores de cómics es Viturtiesco, ahora enano, ahora grande, ahora diferente, ahora "eso o nada"... desde aquí nuestro apoyo a esa gente que sin comerlo ni beberlo ha de aguantar tanto capricho tamañesco-editorial. La cuestión no es editar de cualquier manera. Ahora sería fácil dar ideas y soluciones, pero se nos ha acabado el espacio para ello.

Y la próxima semana: Entramos con cámara oculta en el despacho deViturtia para conseguir las cifras de ventas de Forum. Tras media hora en un despacho sin actividad ni vida... nos dimos cuenta que andábamos equivocadamente en el de Cels. Ups.

Si desea alguna investigación concreta deje su mensaje en testicular@eladlo.com

El Brujo de Cádiz
QUIROMANCIA
Lectura de manos - 5 euros
Lectura de manos de Pacheco - 50 euros

EL ADLO!. **Análisis veraces de noticias improbables.** Vol. 1, núm. 2. Otoño 2002. www.dreamers.com/adlo. Publicación informativa aperiódica y voluntariosa para lectores de mente abierta.
Ideas: **Javier Riva y Josep Calduch.** *Colaboraciones*: **Carlos Portela, Jose Omar Ladronn, Jordi Juanmarti.** *Agradecimientos*: **Sark, Eme A, Edu.** Con este ejemplar se regala la revista Nemo. Las noticias aquí expuestas no se corresponden con la realidad actual, sino con una futuríble. Por ello, dado que las damos aquí primero, cualquier hecho futuro que coincida con lo aquí escrito será convenientemente denunciado por plagio. Si alguien quiere suscribirse que nos mande dinero, cuanto más mejor. Y si alguien quiere querellarse, avisamos que no tenemos un euro, así que mejor se suscriba.

MIGUEL ANGEL MARTÍN

KYRIE TOMO 8
REF: KYRIE-08
PVP: 950

KYRIE TOMO 7
REF: KYRIE-07
PVP: 950

KYRIE TOMO 6
REF: KYRIE-06
PVP: 950

KYRIE TOMO 5
REF: KYRIE-05
PVP: 950

KYRIE TOMO
YA A LA VENTA
REF: KYRIE-09
PVP: 950

KYRIE TOMO 4
REF: KYRIE-04
PVP: 950

KYRIE TOMO 3
REF: KYRIE-03
PVP: 950

KYRIE TOMO 2
REF: KYRIE-02
PVP: 950

IE TOMO 1
EF: KYRIE-01
PVP: 950

LA FACTORIA DE IDEAS.
C/PICO MULHACÉN, 24. POL. IND. EL ALQUITÓN
28500 ARGANDA DEL REY. MADRID
TLF.- 91 870 45 85
Visítenos en www.distrimagen.es

V de Vendetta

por Jordi Juanmarti

La reciente reedición en España de la obra de Alan Moore y David Lloyd coincide con el vigésimo aniversario de su nacimiento en el lejano 1982. Entre otras cosas, nos ha servido para comprobar que el tiempo le ha sentado muy bien, y que mantiene su capacidad de sorpresa y fascinación, siendo capaz de seguir incitando al mismo tiempo terror y esperanza...

Claro que igual no debíamos ser tan entusiastas a este respecto, porque puede que la vigencia que aún mantiene esta obra se deba a que el futuro distópico imaginado por **Moore** no esté desfasado, al revés de lo que ha pasado con otras obras de anticipación. Todo lo contrario, el régimen fascista que se nos describe es todavía, para nuestra desgracia, muy posible. Sumemos a esto que el escritor está aún buscando su estilo y por tanto plantea un guión aparentemente simple (al menos en su principio) y eficaz. Que hay una portentosa mezcla de géneros: aparte de política-ficción, tenemos aventura, misterio, terror psicológico... Que la galería de personajes secundarios es variadísima, todos ellos muy bien descritos en breves trazos. Que el dibujo de **David Lloyd** es, con todos sus defectos, perfectamente adecuado para lo que se cuenta, y que narra con fluidez una historia densa y llena de matices... Definitivamente, *V de Vendetta*, como el tópico buen vino, gana con cada año que pasa y con cada relectura. Y eso que, como decíamos al principio de este párrafo, en algún aspecto esto no debería ser bueno...

Mundo distópico

V de Vendetta arranca en un momento y lugar muy concretos, reflejados en la primera viñeta: Londres, 5 de noviembre de 1997. Quince años después de que, en el mundo real, la historieta empezara a ser publicada. Quince años después de que, en la línea temporal trazada dentro de la obra, los laboristas ganaran las elecciones generales británicas, que empezaron un mandato en el que cumplieron prácticamente ninguna promesa electoral. Y más tarde, Estados Unidos empieza una guerra mundial provocada por una invasión soviética de Polonia. En esa guerra, Europa y África desaparecen en el holocausto nuclear. Hay un cambio climático que provoca inundaciones. Hay revueltas y disturbios en Gran Bretaña. Y en este marasmo, se produce un golpe de estado fascista.

Moore es ciertamente pesimista en el futuro que plantea. Es necesario recordar que cuando empieza a escribir esta obra, Margaret Thatcher empieza su tercer año como primera ministra británica. El proteccionismo que plantea sobre la empresa privada empieza a provocar un fuerte desempleo en su país. Y su actitud en el conflicto minero empezará a servir de base para el sobrenombre de la Dama de Hierro. La involución ideológica y económica que sufre su país es reflejada por el autor en la obra. Pero tampoco parece fiarse más de las fuerzas presuntamente progresistas. La inoperancia de los laboristas en su obra es una buena muestra. Y el hecho de que el presidente americano que provoca la guerra sea un Kennedy (¿Edward?) acentúa todavía más esa impresión.

La cuestión es que el mundo de V es un mundo controlado por un psicótico líder y su ordenador, Destino, a través de cinco ministerios que responden a los significativos nombres de Boca, Oído, Ojo, Dedo y Nariz. Propaganda, Espionaje, Vigilancia, Acusación e Investigación, los cinco ejes que rigen todo estado fascista que se precie. Los medios de comunicación están también plenamente al servicio del Estado, y obnubilan al pueblo a través de unas noticias leídas con voz meliflua y subyugante, y una programación en la que predominan series violentas, racistas y de explícito contenido sensual. Otra forma de entretenimiento popular son los cabarets, donde los espectáculos "picantes" marcan la pauta. No se permite otra forma de cultura. En palabras del propio V, *"Han erradicado la cultura... La han tirado a la basura, como un puñado de rosas muertas."*

La Iglesia esta corrupta. La justicia esta corrupta. La oposición, las minorías... todos ellos han desaparecido en campos de concentración, víctimas en muchos casos de innombrables experimentos científicos. La sociedad, el pueblo, carece de iniciativa y se ha acostumbrado a ser dirigido cual rebaño de ovejas. Cualquier cambio en el orden esta-

blecido les dejará indefensos, sin capacidad de reacción: el cambio de la voz en las noticias, la anulación de las cámaras y los altavoces... muy pocos (entre ellos, significativamente, algún niño) serán capaces de aprovechar la oportunidad del silencio. Y es en este ambiente donde surge el (¿la?) héroe.

Un héroe para una aventura, un misterio...

En el principio estaba Guy Fawkes, el fracasado terrorista que intentó volar las Casas del Parlamento de Londres el cinco de noviembre de 1605, y cuyo "Complot de la Pólvora" ha dado pie a una tradicional fiesta británica en la que se queman muñecos, efigies del traidor, en numerosas hogueras... La elección por parte del héroe de la máscara y atuendos de este personaje no es casual. Por un lado, estéticamente hay una línea que une al protagonista con otros justicieros de capa y espada, como Scaramouche, la Pimpinela Escarlata, El Zorro incluso. Por otro lado, se plantea la ironía de que alguien cuya muerte es celebrada con una fiesta se convierte en el héroe que despertará las conciencias de un pueblo dormido...

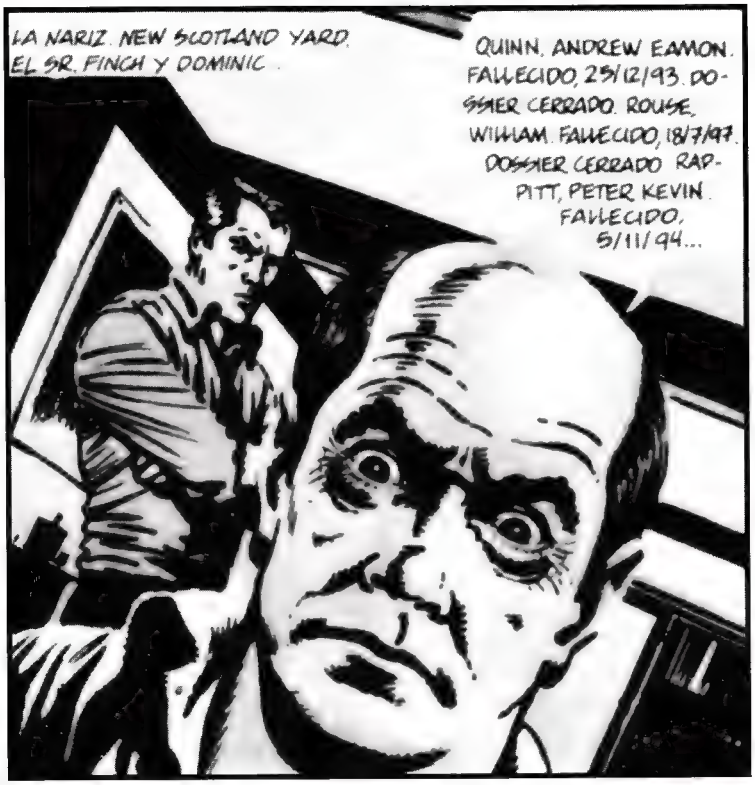
Las apariciones de este héroe también recuerdan las de los personajes mencionados. Sabe pelear, usar armas blancas, armas, explosivos, venenos... No tiene, sin embargo, como ellos, una personalidad "oficial" pusilánime. Aunque sí que presenta una sensibilidad culta profundísima, es tierno y, escondido siempre tras esa eterna sonrisa, muchas veces destila una honda ironía. También hay en él una línea que le conecta con el superhéroe, no el más moderno, sino el que tiene sus raíces en el "pulp". Como éste último, V, sin ningún tipo de poder extraño, más que su propia fuerza e inteligencia, es capaz de llegar a todas partes, salir de situaciones aparentemente imposibles...

Y como cualquier superhéroe que se precie, también tiene un origen secreto que se acabará relatando. Pero Moore cuenta lo justo para que nos interesemos por él y luego vuelve rápidamente a la historia que le concierne realmente. Sabremos donde empezó la peripecia del héroe, pero nunca llegaremos a saber cómo se convirtió en el personaje que conocemos, ni su rostro, ni su identidad... Hay un halo de misterio en torno a él que impregna toda la obra sin lastrarla. Al final, puede que no nos importe. Quizá V sea una idea más que una persona. No importa quien es, sino lo que hace. Justicia. Preparar el camino para que la gente sea capaz de decidir. Y significativamente, la obra termina con un guiño a otro superhéroe clásico, el Hombre Enmascarado. Pase lo que pase al héroe, la lucha debe seguir. V es como "el espíritu que camina".

En torno a V

V domina la obra tanto con su presencia como con su ausencia. Todos los demás personajes existen en razón de las acciones del héroe: le admiran, le quieren, le odian, le buscan, le temen, le respetan. Y aún así, **Moore** y **Lloyd** se toman tiempo para la caracterización sin que el ritmo de la historia se resienta.

En primer lugar tenemos a los villanos de la historia. Los fascistas. Caballerosamente crueles, educadamente violentos. Su primera aparición, al comienzo, enfrentándose a Evey, pone los pelos de punta. En pocas viñetas se nos describe la indefensión absoluta del pueblo, el omnímodo poder y crueldad del Estado. Son máquinas engrasadas al servicio del mismo, eficientes y rutinarias hasta la aparición del héroe. Moore dijo que quería huir del tópico, de los "nazis de caricatura, con monóculos graciosos, cigarros y acento"[1], y a fe que lo logra, consiguiendo un efecto mucho más veraz y contundente. Luego, tenemos la eficiencia de Almond, el policía. La desvergüenza de Dascombe, el regidor de televisión. El refinamiento de Prothero, el antiguo director de campo de concentración reconvertido en la voz del régimen. La lascivia e hipocresía delobispo Lilliman, probablemente el personaje más endeble por lo tópico de su tratamiento. La lealtad interesada del matón Harper, y su implicación subversiva como apoyo del dictador. La ambi-


LA NARIZ. NEW SCOTLAND YARD.
EL SR. FINCH Y DOMINIC.
QUINN, ANDREW EAMON. FALLECIDO, 25/12/93. DOSSIER CERRADO. ROUSE, WILLIAM. FALLECIDO, 18/7/97. DOSSIER CERRADO. RAPPITT, PETER KEVIN. FALLECIDO, 5/11/94...

ción de Helen Heyer o de Creedy. La fidelidad de Dominic... Todos tienen su momento, a todos los conocemos enseguida y entendemos sus motivaciones.

Y por encima de ellos, Adam Susan, el líder. No es un Hitler o un Mussolini, con su retórica de gestos exagerados y sobreactuados, tan fácilmente parodiables. No. Susan es un enfermo. Enfermo de poder, de falta de cariño. Solo con su ordenador, temido por sus subordinados y por el pueblo que gobierna, es un personaje más real que cualquier dictador de opereta... y por ello más peligroso. Los autores nos presentan un personaje patético, pero no por ello menos amenazador.

Luego tendremos los personajes positivos. En primer lugar, como es lógico, Evey, la heroína, que empieza siendo una niña y, tras pasar por varios ritos de iniciación (la primera vez que toma una iniciativa, el primer amante, y, sobre todo, la "educación" de V), se convierte en una mujer madura y autosuficiente. Representa primero al pueblo fascinado, luego al sentido común, finalmente a la compañera del héroe, casi el *sidekick* clási-

Las mejores figuras de Battletech de Ral Partha

Búscalas en tu tienda habitual o a través de www.distrimagen.es

Distribuido por DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel. (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dxo@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91 dxobcn@distrimagen.es

Sé diferente

Distribuido por DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel. (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dxo@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91 dxobcn@distrimagen.es

Búscalos en tu tienda habitual o a través de www.distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

co del tebeo de superhéroes. También cumple la función de narradora, a través de ella conocemos lo que ha pasado en los últimos quince años, y parte de lo que pasó en el campo de concentración. Es la primera "víctima" de V, la primera que aprenderá la necesidad de actuar, la primera que comprenderá las auténticas motivaciones del protagonista.

En segundo lugar está Finch, en principio un fiel funcionario del régimen, pero con capacidad de crítica, algo que se le admite porque es cumplidor en su trabajo. Es el epítome del policía honrado, incapaz de abandonar una investigación, consciente, preocupado por lo que pueda hacer el terrorista. Y, como Evey, también "sufre" la educación de V, pasando igualmente por un rito de tránsito. No será un rebelde, como aquella o el propio protagonista, pero sí un personaje que comprende la necesidad de dejar de colaborar con los opresores... aunque no antes de cumplir con su misión, como un perro que no puede dejar su presa. Y curiosamente, junto con Evey, es también el único personaje al que los autores le permiten una relación amorosa sincera.

Finalmente, tenemos a Rose, la esposa de Almond, que representa la esposa sumisa que debe acabar luchando por salir adelante en la vida por su cuenta y que acabará siendo el detonante del desenlace. La evolución de este personaje es la más sorprendente y triste, por lo que conlleva de simbolizar la desesperación a la que puede llegar una persona ante una situación límite.

El resto de los personajes positivos tienen funciones menos influyentes, pero también importantes. Está Delia, que representaría la mala conciencia y remordimientos del científico que apoya los experimentos del sistema y cuyo diario da ciertas claves sobre el héroe. Gordon, el amante de Evey, que ofrece la estabilidad a la que ésta no podrá llegar...

Toda una pléyade de personajes, en definitiva, que otorgan al relato un dinamismo y variedad envidiables.

Un guión y dibujo casi modélicos

Cuando **Moore** y **Lloyd** acometen esta densa obra, no son unos novatos en el medio, desde luego, pero ambos están en los albores de sus carreras. Esto quiere decir que, independientemente del contenido más o menos complejo del argumento, es lógico pensar que en su traslación a imágenes no van a tomar muchos riesgos. Y efectivamente, los once capítulos que conforman el libro primero muestran una trama lineal, sin muchos artificios. Desde la primera acción de V hasta el desvelamiento del misterio por parte de Finch, los hechos se suceden sin aspavientos ni fuegos de artificio, siguiendo un orden cronológico nada traumático y usando recursos propios a la historieta. La narración usa básicamente primeros y medios planos, no hay farragosos textos de apoyo, y la acción se deriva de las imágenes y los diálogos. Hay una sensación de continuidad que llega de la casi total ausencia de elipsis. Lloyd ya presenta su efectivo mundo de luces y sombras, rondando la mancha muchísimas veces, que repetirá durante toda la obra, pero no fuerza el dibujo, no llega a los rasgos casi caricaturescos que presentará más adelante.

La fuerza del guión en esta primera parte esta en la densidad de lo narrado, los diálogos profundos de V... pero también en la fuerza del silencio. Para ser una obra donde hay mucha violencia (asesinatos, explosiones...) es significativa la ausencia de onomatopeyas. Los ataques de V a Prothero y sus escoltas, o a Almond, desprenden una violencia silenciosa plena de vigor. Y ya que se menciona esto, diremos que si hay un aspecto que los creadores cuidan es el ritmo de la historia, con una alternancia entre los momentos calmados, con las exposiciones de V o las investigaciones de Finch, y la acción.

Una vez acabado este primer libro, **Moore** y **Lloyd** deciden aunar el denso argumento a una narración más compleja. El interludio con el que empieza el segundo libro, *Este vicioso cabaret*, es un buen ejemplo. Moore hace avanzar la historia a través de una canción digna de un musical. Más tarde veremos con frecuencia el desarrollo de acciones paralelas, como los diálogos que tienen lugar entre personajes importantes en el night-club y que leemos sin verles, centrándose la imagen en el espectáculo... O las escenas en la emisora de televisión, donde el parlamento de V sirve de ruido de fondo al ataque del mismo, o la respuesta de la policía... Parece que los autores ya han cogido más confianza. Hay historias insertadas, como el bello relato de Valerie, que está entre lo mejor que jamás haya escrito **Alan Moore**. O cambios de narrador y pun-

"RECUERDA, RECUERDA, EL CINCO DE NOVIEMBRE, EL COMPLOT Y LA TRAICIÓN RECORDARÁS POR NINGUNA RAZÓN EL COMPLOT DE LA PÓLVORA DEBERÍA
OLVIDARSE JAMÁS"

to de vista, como el discurso introspectivo de Rose ya en el tercer libro. El dibujante, por su parte, acentúa aún más sus juegos de sombras y nos ofrece una variación mayor de angulaciones y planos.

Cuando a falta de dos capítulos de acabar el segundo libro se interrumpe la publicación en la revista *Warrior*, los lectores de la época tuvieron que esperar cinco años para ver la finalización de la historia. La inmensa mayoría, que la leemos ya completa, no hemos tenido que sufrir el *cliffhanger* que ellos sufrieron. Pero lo que si podemos observar es que a partir de ahí, incluyendo el tercer y último libro, todo ocurre demasiado deprisa. La calma y buena dosificación del relato que habíamos observado hasta entonces desaparece a favor de un ritmo demasiado frenético. Y luego, quizás, con una dilatación innecesaria de la peripecia. En los cinco años que separan la interrupción y reanudación de *V de Vendetta*, **Moore** se ha consagrado como guionista. Pero uno cree que el final de esta obra no está a la altura de su producción. Helen Heyer, que pasa a ser la enemiga, no tiene la profundidad psicológica de otros personajes. Todo es más tópico. Se vuelve a la narración lineal del comienzo, pero sin la profundidad argumental o de caracterización de los primeros libros. Y el dibujo de **Lloyd** es a veces innecesariamente caricaturesco y forzado. El desenlace de gran guiñol prometido se queda en algo más diluido. No es malo, pero sí decepcionante si lo comparamos con el planteamiento y desarrollo anteriores.

Veinte años no son nada

Sin embargo, el poso de ilusión que queda al final puede endulzar un poco la decepción sufrida. A lo largo de unas doscientas páginas, los autores británicos nos han desazonado con un futuro horripilantemente posible, mucho más allá de lo que **Orwell** o **Huxley** pudieran haber imaginado. Su visión de una sociedad aborregada, bajo el yugo de unos gobernantes sin escrúpulos que usan la tecnología y recursos humanos de los que disponen para dormir a sus ciudadanos, nos aterra. Pero al mismo tiempo nos otorgan la esperanza de que haya alguien que nos obligue a pensar y reaccionar. Ojalá que dentro de veinte años, cuando celebremos el cuarenta aniversario de *V de Vendetta*, podamos reírnos de la pesimista visión futura de **Moore** y **Lloyd**. Sería una buena señal. Y además podríamos seguir disfrutando de la fuerza de la historia narrada, de la profundidad de los personajes descritos, de los "buenos" y los "malos". Porque pase lo que pase, seguirá siendo una excelente obra, estoy seguro[2]. N

1) Entrevista con Alan Moore, reproducida en http://www.blather.net/articles/amoore.

2) Esperando que el cine no la haya maltratado, claro... Una adaptación de *V de Vendetta* está entre los futuros proyectos de los hermanos **Wachowski**, los creadores de *Matrix*.

Distribuido por
DISTRIMAGEN
Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alguitón 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dm@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Telfax: 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es
Búscalos en tu tienda habitual
o a través de www.distrimagen.es
CamisetasGraphitti

La biblioteca Pachinco

por Alejandro Caveda

Ahora que la biblioteca Pachinco cumple un año (*Monster* acaba de estrenar su número 12) parece un buen momento para volver la vista atrás y hacer un pequeño recorrido y análisis de la trayectoria de esta nueva línea manga de Planetacomics, empezando por la pregunta más comprometida: ¿Era realmente necesaria?

Me explico; Planeta no es ninguna recién llegada al mercado del manga, de hecho lleva años publicando algunos de los títulos más importantes de este género en nuestro país, experimentando con todas las líneas, bibliotecas, formatos o volúmenes existentes. Así pues, ¿qué aporta de novedoso la biblioteca Pachinco al ya de por sí abarrotado mercado nacional?

Bien, ya en su momento **Jaime Rodríguez** (editor de las distintas líneas manga de Planeta) anunció que la biblioteca Pachinco iba encaminada a un público nuevo pero que también pudiese estar interesado en el manga, ofreciendo historias adultas y maduras de origen japonés. ¿Ha sido así? ¿Han estado los resultados a la altura de las expectativas? Veámoslo.

El monstruo está entre nosotros...

Planeta inauguró la nueva biblioteca con un título sugerente y atractivo a partes iguales: *Monster*, de **Naoki Urasawa**, un autor casi desconocido en nuestro país (¿alguien recuerda su *Pineapple Army*?) pero que en Japón ha alcanzado gran notoriedad gracias precisamente a esta serie. Ambientada en Europa (Alemania) entre los años 1986-96, *Monster: A horrible story* narra la historia del doctor Tenma, un joven cirujano sospechoso del asesinato de varios otros médicos y parejas de ancianos. Tenma cree que el asesino es un paciente al que él salvo la vida años atrás y decide huir para dar con él y demostrar su inocencia. **Urasawa** construye una historia llena de suspense y sorpresas en la que combina elementos del género de psico-killers con el televisivo, más en concreto la mítica serie de los años sesenta *El fugitivo*. No en vano el personaje del Dr. Tenma recuerda al interpretado por David Janssen en dicha serie. Al igual que este, Tenma huye por el país en busca del autentico asesino, perseguido de cerca por el incansable inspector Lunge. Un punto de partida interesante, pero que se queda corto para una serie tan extensa como la que nos ocupa. Consciente de ello, **Urasawa** enriquece la trama con una amplia galería de personajes secundarios, cada uno de los cuales tiene a su vez una historia que contar, un secreto que esconder, desde Nina Förtner a Eva Heinemann (la ex de Tenma), Michael Muller o su misterioso guardaespaldas, Roberto, o el mismo asesino, Johan... una intensa madeja en la que se entremezclan secretos del pasado, organizaciones criminales de extrema derecha, y muchos enigmas más.

Otro detalle curioso es que aunque **Urasawa** ambienta la acción en Europa, sus personajes y su estilo de dibujo son inequívocamente japoneses. Pese a que el autor intenta disimilarlo adoptando un trazo más realista y menos *animé*, el aspecto élfico de los personajes, la construcción de página, las líneas cinéticas, etc. le delatan. Su estilo narrativo es funcional y eficaz, sin complicaciones, empleando una media de 7-8 viñetas por página y recurre frecuentemente a planos medios o muy cercanos donde el fondo se desdibuja o aparece apenas insinuado.

Con varios premios de la crítica en su haber, *Monster* es una apasionante historia que En España va ya por el número doce. Teniendo en cuenta que en su país de origen la edición consta de 18 tomos recopilatorios, parece que todavía

hay cuerda para rato (parece ser que unos 36 números, en total, que merece la pena leer hasta la última página).

El almanaque de mi padre

Para su siguiente lanzamiento Planeta decidió cambiar el registro, y tras el suspense siniestro de *Monster* nos sorprendió con esta obra sencilla y casi poética, de una intensidad y humanidad que pocas veces se suelen encontrar en una obra de este género.

"Cuando pienso en mi pueblo, siempre me viene a la mente la misma escena. Era a primeras horas de una tarde de principios de primavera. Yo todavía era pequeño y jugaba sentado en el suelo de la barbería de mi padre. El suelo inundado de sol, era cálido y acogedor. Yo recuerdo aquel momento como el más feliz de mi infancia". **Jiro Taniguchi** (*Hotel Harbour View*) nos cuenta en tres volúmenes de 94 páginas la historia de un hombre que tiene que regresar a su pueblo para asistir al entierro de su padre. Años atrás, una serie de circunstancias y malentendidos enfriaron la relación entre ambos. Veinte años después, Youichi redescubre a su padre – y a sí mismo – a través de los recuerdos de los demás asistentes al funeral.

Toda la historia está narrada en primera persona a base de continuos *flashbacks* gracias a los cuales conocemos la infancia del protagonista – Youichi - y a su familia. Este es un gran apasionado de la fotografía y, de hecho, un viejo almanaque de fotos será el detonante que estimule sus recuerdos y la excusa recurrente para el avance de la narración. Tal vez por ello, **Taniguchi** emplea un lenguaje realista, con un dibujo limpio, detallista, casi fotográfico, en el que muchas viñetas simulan ser fotografías, y los personajes adoptan posturas inequívocas de estar posando para algún objetivo invisible.

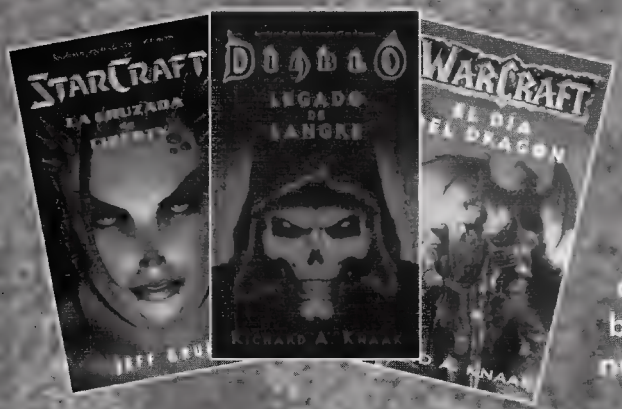
El almanaque de mi padre es una obra que llega al corazón del lector porque no habla de crímenes, ni de futuros apocalípticos o universos alternos, sino de sentimientos, de personas e historias comunes. Una sentida reivindicación de la familia y del Japón rural. *"Ahora pienso que... no es uno el que vuelve al pueblo, es el pueblo el que un día vuelve al corazón de uno"*. Imposible expresarlo mejor con menos palabras.

El paraíso del Yakuza

Con *Monster* y *El almanaque de mi padre* Planeta se había puesto realmente alto el listón en cuanto a calidad, así que la adecuada selección de los próximos lanzamientos de la biblioteca Pachinco cobraba especial importancia. El primero de ellos, *Araragi Express*, es una entretenida serie de temática Yakuza obra de **Kaigi Kawaguchi**, un autor inédito hasta ahora en España pero que en Japón y en los EEUU está pegando fuerte gracias a obras como *Eagle* o la que ahora nos ocupa.

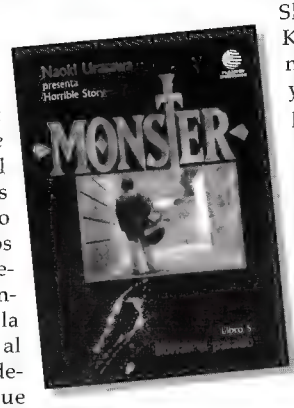
Araragi es un joven estudiante de derecho que aspira a ser un hombre de leyes, hasta que un desgraciado incidente trunca su prometedora carrera. Para salvar a un niño, se ve obligado a cometer un crimen, lo que le aparta del lado "correcto" de la ley. Poco a poco, Araragi va introduciéndose en los ambientes Yakuzas hasta que decide organizar su propio grupo y enfrentarse a las mafias establecidas.

El protagonista, Araragi, se nos muestra como un personaje fascinante desde el principio. Buen estudiante, culto, simpático, inteligente, con

Blizzard y La Factoría de Ideas presentan
Solaris bolsillo


Si te quedaste con ganas de más tras jugar al Starcraft, Diablo y Warcraft en el ordenador, estás de enhorabuena. Solaris Bolsillo es la nueva colección de La Factoría de Ideas dedicada a recopilar bajo un mismo sello las exitosas novelas de Blizzard
LA FACTORIA DE IDEAS
Distribuido por
DISTRIMAGEN
Visítanos en www.distrimagen.es

carisma. Todos los que se cruzan en su camino quedan en cierto modo atrapados por su personalidad. Varios personajes señalan a lo largo de la serie que es demasiado "atractivo" y "musculoso" para ser japonés. **Kawaguchi** intenta reforzar esa impresión retratándole en frecuentes primeros planos o contrapicados desde abajo (que le hacen parecer aun más alto e impresionante) con una expresión grave y pronunciando sentencias como: *"La piedad es más importante que la ley"*. Sin embargo, el punto débil de la serie es que no queda muy claro porqué alguien con unos principios morales tan elevados se pasa tan fácilmente al mundo del crimen, la conversión de Araragi al modo de vida yakuza es demasiado brusca, aunque dado que aun faltan tres números hasta el final, puede que el autor de una explicación convincente más adelante.



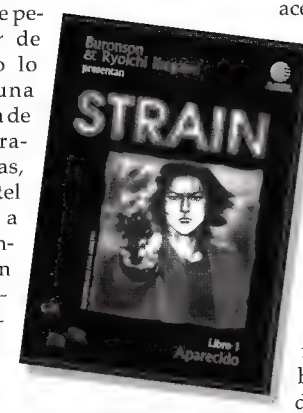
Frente a la intensidad de las dos anteriores, *Araragi Express* parece una obra menor, un thriller de gángsteres más convencional, que no obstante gana puntos gracias a una trama muy bien construida que alterna con sabiduría el humor con la violencia y el suspense con la acción, amén de la hábil caracterización de personajes de la que hace gala **Kawaguchi**, cuyo estilo es quizás un poco más caricaturesco que el de **Urasawa** o **Taniguchi**. Una buena carta de presentación para un autor que aun tiene mucho que decir.

Honor, plomo y sangre

Al contrario que los autores vistos hasta ahora, los creadores de *Strain*, **Buronson** y **Ryoichi Ikegami** no necesitan presentación para el aficionado español. Juntos o por separado han dado al manga títulos tan emblemáticos como *El puño de la estrella del norte*, *Crying Freeman* o *Santuario* (todas ellas publicados en castellano). Ahora unen sus talentos de nuevo para ofrecernos un espectacular cóctel de violencia, plomo y sangre, en la mejor tradición del cine de Hong Kong, puesto en escena con el hiperrealismo frío pero a la vez terriblemente expresivo de **Ikegami**.

Ambientada a medio camino entre Japón y Malasia, *Strain* es la historia de Mayo, un misterioso asesino que mata a sus victimas por una tarifa fija de 5 dólares porque para él eso es lo que vale una vida humana, ni más ni menos. Con el tiempo, descubriremos que Mayo es el hermano menor de un feroz tiburón de las finanzas japonés, Shunishiro Kusaka. Kusaka es otro personaje fascinante, frió y determinado, dispuesto a acaparar todo el poder y eliminar a quien se interponga en su camino, ya sea su hermano o su propia hija.

La vida de Mayo se complicará cuando conozca a una joven (su sobrina) que despertará su instinto de protección y le devolverá algo que creía perdido: las ganas de vivir, y de devolverle a su hermano el golpe por la trampa que le tendió. **Buronson** e **Ikegami** retoman un argumento típico del manga y el cine oriental – el del asesino que se redime gracias al amor de un ser inocente – que ya encontrábamos en *Crying Freeman* o en la célebre película *The Killer* de John Woo, pero lo aderezan con una complicada trama de negocios y operaciones financieras, amén de un plantel de secundarios a cuál más interesante, como Shion (hija de Shunishiro y, por lo tanto, sobrina de Mayo), Yan (el mejor amigo de Mayo), Angel (un policía asesino psicópata y sadomasoquista, al que le gusta violar a sus víctimas antes de matarlas), Kioko (una prostituta aliada de Mayo), Muroto (un endurecido y a la vez humano yakuza al servicio del clan Kusaka), pero por encima de todos ellos destaca la sombra de Shunishiro Kusaka.



De hecho, el eje central de la obra es el formado por el triangulo Mayo-Shunishiro-Shion y, en especial, el enfrentamiento entre ambos hermanos.

Como es habitual en él, **Buronson** desarrolla una historia cruda y sangrienta, sin concesiones, que no ahorra escenas de sexo y una violencia un tanto sádica, que **Ikegami** se encarga de plasmar en imágenes con su habitual estilo hiperrealista, regodeándose en las secuencias de acción, recurriendo cada rato a primeros planos para jugar con la expresividad (o la falta de) del rostro de los personajes, etc. La narración, no obstante, se resiente de un ritmo irregular, algunas escenas resultan demasiado largas mientras que otras se resuelven en un instante, de tal manera que a veces uno tiene la sensación de haberse perdido algo, defecto que no empaña las virtudes principales de la serie: una intriga sólida, bien construida y desarrollada con todos los recursos necesarios para enganchar al lector.

Valoración y futuro

Visto lo visto, ¿pasa la biblioteca Pachinco el exigente control de calidad que la misma Planeta se había auto impuesto? El que esto suscribe opina que sí (aunque al final, todo es cuestión de opiniones personales). En tan sólo cuatro títulos la nueva biblioteca ha ofrecido un amplio y acertado abanico de historias a cuál más interesante y sorprendente, que van desde el suspense siniestro de *Monster* hasta el humanismo poético de *El almanaque...*, pasando por el particular universo de los Yakuza (*Araragi*) al mundo de los asesinos a sueldo o las altas finanzas (*Strain*).

¿Qué nos depara el futuro? Parece ser que Planeta ya ha elegido la serie que habrá de sustituir a alguna de las actuales, se trata de *Oidou no inu*, de **Yoshikazu Yasuhiko**, un manga de tipo histórico similar al *Ikkyu*, que reconstruye en 10 números uno de los periodos más interesantes de la historia de Japón. A la espera de verlo aparecer en los estantes de nuestra librería habitual, podemos ir haciendo boca con cualquiera de los cuatro títulos mencionados, con la garantía de que alguno de los cuatro (o más de uno) nos dejará un agradable sabor de boca. N

¡Los Reinos de Kálamar, un entorno de campaña oficial para D&D Tercera Edición!

¡Aumenta tu pasión por el Dungeons & Dragons!
¡Descubre Kálamar!
¡Experimenta fascinantes culturas en un mundo de D&D totalmente desarrollado!
Reinos de Kálamar
Despues de todo, ¿no exige tu estupenda campaña una soberbia ambientación?

Kálamar. Un mundo ahíto de poderosas hechicerías, razas extrañas, ejércitos en lid, letales maniobras políticas, héroes caballerescos, villanos maquiavélicos, dioses fantásticos y exaltados sacerdotes, antiguas lenguas, grupos de poder clandestinos y mucho, mucho más. Así son las tierras de Tellene. Se ha empleado toda clase de información geográfica e histórica para crear la topografía, la población, los ejércitos, las ciudades y las leyes de este mundo. Las escuelas de magia, órdenes religiosas y maravillas sobrenaturales de Tellene ejemplifican el ambiente de gran aventura que empapa los reinos kalamaranos.

Reinos de Kálamar detalla la historia de los pueblos y naciones de Tellene. Desde las profundidades de la misteriosa jungla de Vohven hasta la vasta sabana de los señores de los caballos en Drhokker, el libro describe cada reino, raza y rasgo topográfico. Este enorme suplemento contiene nueva información D20 e incluye un detallado mapa que muestra las mitades oriental y occidental del continente.

LA FACTORIA DE IDEAS

d20 system

Visítanos en www.distrimagen.es

© Copyright 2000 Kenzer and Company, todos los derechos reservados.
Los términos Kálamar, Kálamarian, Kálamarita y Kálamarí son marcas registradas de Kenzer & Company, usadas con permiso.
El logotipo D20, DUNGEONS & DRAGONS, D&D y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc., y Kenzer & Company los usa bajo licencia.

Gerry Conway

por Jordi Juanmarti
y Javier Riva

Enfrentarse a un asesino del tebeo, al tipo que con sólo 20 añitos permitió que un duende traumatizase la infancia de muchos de nosotros, no parecía tarea fácil. John Ford nos puso a huevo etiquetarle para la ocasión, y al final, este fabuloso guionista por el que han pasado prácticamente todos los personajes de Marcel y DC en los años setenta y ochenta se parecía más a *El hombre tranquilo* que a un James Stewart de la maquina de escribir. En el Salón de Gijón pudimos comprobarlo.

Nemo: **Editor y guionista de historieta, guionista de televisión y cine... ¿En qué trabajo se ha encontrado usted más a gusto?**

Conway: Cada uno es satisfactorio a su manera. Aunque cuando escribía cómic en los setenta y a comienzo de los ochenta, el guionista tenía mucha autoridad y libertad, así que pude expresar mis gustos, puntos de vista... mucho más que como guionista de cine o televisión. No escribo tebeos hoy, así que no puedo compararlo con escribir televisión hoy, pero se tiene mucha más independencia como guionista de cómic.

Nemo: **¿Por eso volvió a escribir usted cómics a mediados de los ochenta tras una etapa sin hacerlo?**

Conway: Bueno, en realidad seguí haciendo historieta al tiempo que escribía para el cine. De hecho, no dejé la industria hasta 1989, cuando conseguí un contrato exclusivo para escribir televisión.

Nemo: **¿Le costó compaginar los dos medios? ¿En qué se diferencian los guiones para ambos?**

Conway: Ambos medios cuentan historias a base de imágenes. Son guiados por la historia más que por las palabras. Con todo, encuentro que la televisión es un medio menos visual de lo que parece. Es más una radio con imágenes. Se usa un énfasis diferente de los cómics a la hora de contar una historia.

Nemo: **¿Donde hay más libertad? Da la impresión de que se involucra más gente en la televisión que en el cómic...**

Conway: Desde luego. Tenía más independencia en el cómic. Estabas tú, el dibujante y hasta cierto punto el editor, aunque no tanto como ahora. En la televisión tratas con docenas de personas, muchos egos, actores... todos con una idea de cómo debería ser su personaje, que no tiene por qué ser la tuya. Y además está el productor, el estudio, la compañía... todos quieren decir algo sobre el trabajo.

Nemo: **Ha dicho que se dedica ya exclusivamente a la televisión... ¿No le tienta volver a los cómics?**

Conway: De hecho, estoy escribiendo una historia de *Batman* en cinco partes, para *Legends of the Dark Knight*. He escrito ya una tercera parte. Pero ya veremos cuando la acabo, porque me ha llevado casi un año.

Nemo: **¿Afronta usted este guión igual que afrontaba su trabajo en los setenta?**

Conway: No, porque mis intereses han cambiado. Cuando escribía cómics en los setenta y ochenta era bastante joven, casi un adolescente al principio... Me gustaba escribir superhéroes, y ahora me resulta difícil pensar qué hacer con ellos, así que me centro en los personajes secundarios más que en las hazañas superheroicas.

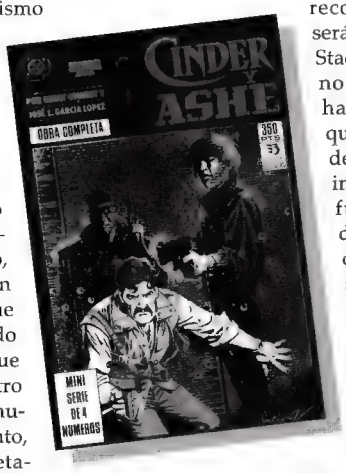
Nemo: **¿Y habrá algún otro trabajo en cómic para el futuro?**

Conway: Es posible... Soy guionista para la televisión y tengo cincuenta años... La comunidad televisiva es todavía más hostil a los creadores mayores que la del tebeo, así que con el tiempo espero redondear mi carrera y volver a hacer cómics, no tanto como llegué a hacer, pero como aún me divierte el medio, me gustan los cómics bien hechos y me gusta escribirlos sólo si puedo hacerlo bien.

Nemo: **¿Cree usted que el cómic ha evolucionado paralelamente al cine, o**

la televisión, de la inocencia de los sesenta a la amargura de los ochenta pasando por la complejidad de los setenta?

Conway: Absolutamente. El cómic es un medio de cultura popular, por lo que refleja la cultura y a la vez influye en ella. Muchas de las historias que se hacen hoy no podrían haberse hecho en los setenta, no necesariamente por falta de capacidad técnica, sino porque el interés no estaría en el mismo sitio. El público quería otra cosa, y se ve que los cómics tienden a reflejar lo que pasa en el mundo mucho más rápido por ejemplo que una novela. Cuando escribes una historieta no te da tanto tiempo a reflexionar, se hace rápido, pones en él lo que está en tu subconsciente y lo que la sociedad está sufriendo en ese momento es lo que estás sufriendo tú. Por otro lado, un libro pasa por muchos filtros de pensamiento, investigación, interpretación, teoría e igual sale cinco años después, así que no refleja exactamente el momento, mientras que el cómic, como los periódicos, sí lo hace.



Nemo: **Desde mediados de los noventa se ha vuelto a historias más sencillas ¿Qué opina?**

Conway: Es un ciclo. Estas cosas van y vienen. Los cómics de los sesenta fueron una reacción contra la inocencia de los de los cincuenta. Luego se fueron complicando y lo que tenemos ahora es una reacción contra eso. Me parece bien, porque es necesario volver a lo básico.

Nemo: **¿Cree usted que se haya podido perder algo del compromiso de décadas anteriores, donde se trataban temas como las drogas, el racismo...?**

Conway: ¿Te refieres a que son menos socialmente relevantes? Puede que sí, no lo sé... Y no sé si eso es bueno o malo. De nuevo, es un reflejo de la época, los intereses... En los setenta todo el mundo pensaba en temas sociales, los guionistas venían de diferentes movimientos culturales.... Hoy los que escriben y dibujan vienen de un mundo diferente, muchos de ellos crecieron con Ronald Reagan y ven las cosas bajo una luz diferente *(risas)*.

Nemo: **Hablando de su obra más conocida y que se mantiene de moda por las reediciones, y como introducción a que nos hable de su método de trabajo en Marvel... después de treinta años ¿la gente le trata aún como el hombre que mató a Gwen Stacy?**

Conway: *(carcajadas)* ¡¡Tú mismo lo has dicho!!... Bueno... hubo un tiempo en que me molestaba, pero ya no.... Es interesante, porque he escrito muchas cosas, he trabajado para la televisión, y le decía a mi mujer que algún día me moriré, y que si se me recordará por algo, será por matar a Gwen Stacy *(risas)*. Es bueno tener algo que haya impactado y que la gente recuerde. Creo que no fue intencionado, pero fue un momento decisivo para la industria. Creo que supuso el final de la inocencia, de un particular estilo de narración donde nada importante ocurría, y luego se abrieron las compuertas y acabó llegando mucho mas lejos de lo que yo habría querido. Para bien o para mal, influyó mucho...

Nemo: **Pero curiosamente, parece que no se aprendió mucho, porque sí, la muerte llegó a personajes importantes, pero la mayoría de ellos acabaría volviendo...**

Conway: Es cierto. E incluso ella casi volvió *(risas)*, algo que yo no quería. Creo que la auténtica diferencia entre esa muerte y otras, es que esos otros personajes murieron heroicamente, ya sabes, salvando un niño de un edificio en llamas, evitando que el mundo explotara... momentos heroicos melodramáticos. La muerte de Gwen Stacy fue existencial, y Spiderman fue parte de ella, o sea, el héroe estaba ahí, intentando salvar a su chica, y fracasó, fue el fracaso del héroe lo que la hizo muy diferente. Fue un gran cambio no buscado, yo tenía veinte años y puedo garantizar que no pensaba en estas cosas. Solo pensaba en escribir una historia, me inspiraba en cualquier motivación subconsciente que me guiara, y así creía yo que debía escribirla. Treinta años después ha tenido innumerables reediciones, se ha vuelto a contar la historia muchas veces, por ejemplo en la serie *Marvels*, o como marco de la película de *Spiderman*... Estoy contento de haberla escrito. No me gustaba que se me señalara como el hombre que mató a Gwen Stacy, pero...

Nemo: **¿Como surgió esa historia? ¿Fue idea suya, o algún otro la propuso y usted solo la escribió?**

Conway: No sabría decir con total certeza quien tuvo la idea. Sé que no fue solo mía. Habíamos hablado de la necesidad de hacer algo dramático en la serie, que se había vuelto rutinaria, hacer algo que la sacudiera. Siempre he dicho que yo le tenía cariño a Mary Jane como personaje, y que no tenía ningún interés por Gwen Stacy. Para mí Peter Parker tenía que estar con Mary Jane, esa era mi fantasía infantil. Así que discutiendo esto con el dibujante en aquellos días, **John Romita**, éste sugirió, "¿Por qué no matamos a Gwen?". No recuerdo si él lo sugirió específicamente, o fue algo que surgió en la conversación... Entonces llevamos la idea a nuestro editor, **Roy Thomas**, que estuvo de acuerdo, y luego a **Stan Lee**, que también la aceptó. Cuando los fans empezaron a reaccionar negativamente, **Stan** dijo que nunca había oído hablar de esto y que no sabía lo que se estaba haciendo, pero sí que estuvo involucrado en el proceso. No en la ejecución concreta de la historia, que fue básicamente mía, porque en ese momento **Romita** había dejado la serie y el dibujante era **Gil Kane**.

Nemo: **Otro momento importante en su carrera, al menos para nosotros, fue a mediados de los ochenta, con su serie Cinder y Ashe. ¿Cómo surgió la idea para esa serie?**

Conway: Como dije antes, cada vez encontraba más difícil escribir sobre superhéroes, quería hacer algo si no más realista, al menos más cercano en estilo a lo que veía en los libros más adultos y que tratara experiencias emocionales más auténticas. Había pasado un tiempo en Nueva Orleans y me encantaba, así que quise hacer una historia que se desarrollase ahí. Además, tengo un interés malsano por las mujeres altas con pistolas, y surgió este per-

sonaje, y esa frase, "Cinder y Ashe" me daba vueltas por la cabeza... De ahí surgió lo demás, del deseo de hacer una historia de misterio en Nueva Orleans, con un extraño personaje, una mujer detective medio negra medio vietnamita, lo que me llevó a su pasado, en el que incluí a Ashe...

Nemo: **Ha trabajado usted con prácticamente todos los personajes del cómic americano. ¿Qué recomendaría usted a un fan que no haya leído nada de su obra? ¿De cual de estos trabajos está más satisfecho?**

Conway: Cinder y Ashe, más que nada por que es una historia completa. Disfruté trabajando en *Thor* a principio de los setenta, en Batman a mediados de los ochenta... y con mi trabajo en Spiderman.

Nemo: **Ahora que ha hablado de personajes DC ... ¿qué diferencia hay en sus guiones para DC y para Marvel?**

Conway: En esa época, el "método Marvel" consistía en que el guionista escribiera la trama completa, que podía ocupar desde un par de páginas a muchas, se lo daría al artista para que la dibujara y luego el guionista escribiría los diálogos. Funcionaba bastante bien. Era un trabajo muy colaborativo. DC separaba más los dos elementos en la creación de un cómic, el guión y el dibujo. Por un lado el guionista trabajaba con el editor en el guión, luego se te escapaba de las manos y el editor trabajaba con el dibujante. Así que en lo que se refiere a control del ritmo, de lo que va en cada viñeta, el método DC es más satisfactorio... pero para sacar lo mejor de guionista y dibujante, el método Marvel es mejor. Lo ideal sería una mezcla de los dos.

Nemo: **¿Tiene usted alguna idea de adónde va la industria del cómic americano?**

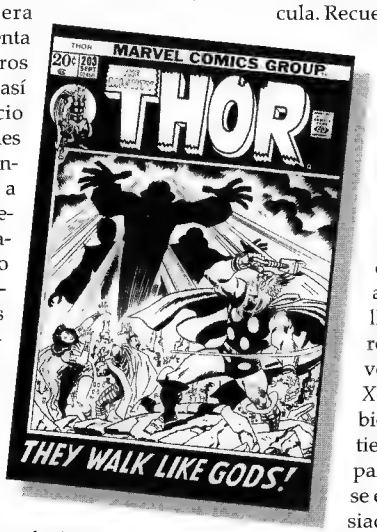
Conway: Bueno, no parece tener buena salud. Pasó de ser un mercado de masas en el que los cómics hacían dinero por sí mismos, y editar tebeos era la razón de ser de las compañías a... hacer historietas que son un motor para otros medios. En otras palabras, Marvel existe hoy para suministrar personajes e historias para juguetes, videojuegos, películas... Y con DC pasa lo mismo. En cierta manera, la creación de un cómic es irrelevante para el principal objetivo de la compañía, que es mercadotecnia, productos afines...

Nemo: **¿Cree usted que esto ocurrió a partir de un momento dado allá a mediados de los ochenta...**

Conway: Puedo contarte exactamente qué ocurrió *(risas)*

Nemo: **...en el que las editoriales dejaron de pertenecer a profesionales para pasar a accionistas solo interesados en beneficios?**

Conway: No, porque tanto Marvel como DC fueron siempre propiedad gente interesada en hacer dinero. Lo que pasó fue uno de esos extraños momentos en el mundo de los negocios... Durante años los cómics se habían vendido a los lectores en los quioscos. Se vendían junto a los periódicos, las revistas, las guías de televisión y todo lo demás. El problema, desde el punto de vista de la distribución, eran las devoluciones. Yo, como distribuidor doy al quiosco cien ejemplares de mi tebeo, y si no lo venden, me lo pueden devolver y les devuelvo el dinero, así que aunque hubiera vendido cincuenta ejemplares, otros cincuenta no, así que el beneficio baja. Hacia finales de los años setenta, empezaron a aparecer las librerías especializadas, que solo vendían historietas y productos afines. Los editores descubrieron que podían llegar a un trato con estas tiendas, por el que ellas aceptaban las colecciones sin devoluciones, así que de repente se convierten en una distribución más deseable para los tebeos, y, con el tiempo, se cambia la fuerza de las ventas a crear y mantener estas tiendas. El problema es, ¿quién va a esas tiendas? Alguien que lea cómics. ¿Cómo consigues los cómics si no vas a esas tiendas? Al no estar en los quioscos, ya no hay nuevos lectores. Se eliminó la posibilidad de nuevos lectores al llevar los cómics de los quioscos a las tiendas especializadas, y al final acabas haciendo historietas solo para los entre cincuenta y cien mil personas que van a esas tiendas. Eso es lo que pasó, y fue un desastre.



Nemo: **¿Y cree usted que no se podrá volver a llevar los cómics a los quioscos?**

Conway: No, porque el modelo financiero ha cambiado, y ahora, como he dicho, las compañías están contentas con que las colecciones no pierdan dinero, porque el auténtico beneficio viene de venderlas como juguetes, películas, series de televisión, etc. Así son las cosas.

Nemo: **Hablando de películas, ¿qué opina de las adaptaciones de tebeos al cine?**

Conway: Son medios diferentes. Aunque haya gente creativa que además ame el material original, como **Sam Raimi** o **Bryan Singer**, hay problemas inherentes al traducir cómics al cine. Los cómics son inocentes y esencialmente naif, ese es parte de su encanto, parte de los motivos por los que los leemos, el que, incluso los más complejos, simplifiquen la vida en líneas muy sencillas. Pero al llevarlos a la pantalla se hacen reales, y entonces alguna de las convenciones que aceptamos en los tebeos se vuelven estúpidas en la película. Recuerda el chiste de Lobezno y Cíclope en *X-Men* sobre los uniformes que llevan, cuando el primero se queja y el otro le pregunta si prefería un uniforme de licra amarilla, que es justo lo que llevaba Lobezno en el tebeo. Habría resultado estúpido. La gente aceptó que la Patrulla X llevara uniformes de cuero en la película porque lo ve mas normal... Por eso *X-Men* funcionó bastante bien, porque se comprometieron con la idea original para hacerla bien, pero no se empeñaron en ser demasiado fieles.

Nemo: **Parece usted haber disfrutado X-Men. ¿Y Spider-Man?**

Conway: Me gustó mucho, vaya que sí. Por supuesto, en parte porque usaron mi historia, lo cual era adulador. Creo que realmente se esforzaron en ser fieles al espíritu de la serie, lo cual fue el objetivo de Sam Raimi, y yo lo respeto. No me gusta el que se intente encajar todo de forma neurótica... Sam intentó sacar lo mejor del material, y si tuvo éxito o no, cada cual puede juzgarlo, pero creó que hizo lo mejor que pudo.

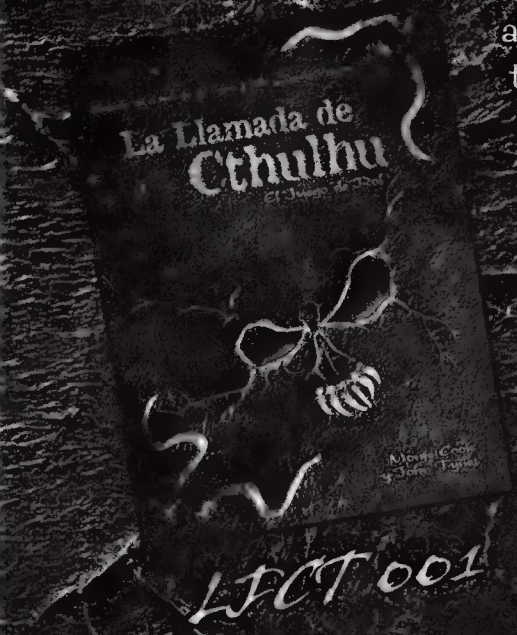
Nemo: **Ya que iban a usar parte de su material en Spiderman... ¿hablaron con usted antes de hacer la película?**

Conway: No *(risas)*. Y tampoco hablaron conmigo después. Me halagó que lo usaran, fue bonito... o sea... porque, sabes, es por lo que me acabarán recordando. N

La Llamada de Cthulhu

d20 system

LOS PRIMIGENIOS ERAN, LOS PRIMIGENIOS SON Y LOS PRIMIGENIOS SERÁN



Antiguos saberes y lúgubres secretos aguardan a aquellos que sean tan arrojados o tan necios como para adentrarse en las simas de lo desconocido. Descubre criaturas malévolas y aterradoras que desafían las fronteras más sombrías de la imaginación. Afronta verdades horripilantes que se han mantenido ocultas a las mentes cabales. Los riesgos que entraña la investigación de tales arcanos traspasa los umbrales de la muerte... las recompensas desafían toda lógica.

La Llamada de Cthulhu, inspirado en la obra de H.P. Lovecraft, es un juego completo que utiliza el Sistema d20 y proporciona todo lo necesario para explorar el reino del horror.

Wizards of the Coast

LA FACTORIA DE IDEAS

CHAOSIUM INC

Visítanos en www.distrimagen.es

CrossGen Entertainment

por Carlos Manuel Diaz Correia

En Junio del año 2000, salía a la venta el primer número de CrossGen Chronicles, y una nueva editorial veía la luz. Al mes siguiente, cuatro colecciones salieron al mercado. Ahora, más de dos años después, y con casi veinte títulos diferentes, CGE es la quinta editorial americana. Todo un logro.

Mark Alesi tenía un sueño. Él, millonario de esos que pueden encender un cigarro con billetes de cien dólares, quería publicar cómics. Pero como sólo conocía el mundo empresarial, decidió que su editorial funcionaría como cualquier otra empresa: todos los empleados (guionistas, dibujantes, entintadores, coloristas...) trabajarían en un mismo sitio. Nada de en sus casas, donde se distraen con las consolas y no entregan a tiempo. En la oficina, con horario fijo. Y con incentivos, claro: préstamo a fondo perdido para pagarse la casa, seguridad social (que allí no es gratis, como aquí), acciones de la compañía...

Sí, ya sé, suena raro en el mundo de los cómics, pero en realidad no es algo nuevo. En los 60, cuando **Marvel** asombró al mundo, los autores trabajaban juntos en el *bullpen*, consiguiendo una sinergia que hizo que aquella época sea considerada hoy una de las más importantes en el mundo del cómic.

El caso es que **Alesi** se puso a buscar entre los guionistas y dibujantes que consideraba adecuados para su proyecto, y reclutó a unos cuantos: **Ron Marz**, **Barbara Kesel**, **Brandon Peterson** y **Jimmy Cheung**, que, junto con un par de novatos, lanzaron al mercado las cuatro primeras colecciones.

El sello de la casa

Si te ha dado por ojear un tebeo de **CGE**, habrás visto que ciertos personajes llevan tatuado en alguna parte de su cuerpo una marca, una especie de signo de ying-yáng rojo y amarillo. Esta marca les otorga superpoderes, y sirve de nexo de unión entre todas las series de la editorial.

Por los datos que han dado hasta ahora, dos seres misteriosos van visitando los planetas que forman parte del universo **CrossGen**, marcando a los personajes que ellos consideran adecuados, sin importarles que sean buenos, malos, guerreros, monjes, vivos o muertos...

Y esto no ha gustado a los "dioses", los conocidos como *Los Primeros*, únicos poseedores hasta ese momento de poderes, y que han decidido investigar a los portadores, ya que han descubierto que pueden morir a sus manos.

Pero nada se sabe del origen de las marcas ni su por qué. Y tampoco importa, pues por lo general no pasa de ser un elemento secundario en la historia, sin mayor importancia, supeditado a la trama.

Las primeras colecciones

Algo que **Alesi** tenía claro es que no quería superhéroes. Sí, a pesar de la marca que les deja volar y lanzar rayos. Pensaba que con **Marvel**, **DC**, **Image** y todas las demás no quedaba mercado para una nueva. Así que se dedicó a ver qué estaba de moda. Y escogió los temas iniciales: la ciencia-ficción y la fantasía. También decidió que cada serie sería independiente una de otra, ya que cada una estaría ambientada en un planeta distinto, y aunque algunos personajes sí que han cruzado sus caminos, en general son historias separadas.

Así, **Marz** y **Cheung** nos cuentan en *Scion* la historia de dos reinos enfrentados, mezclando fantasía medieval con la alta tecnología y la manipulación genética, dando lugar a una atractiva mezcla, en la que iremos siguiendo al hijo menor de uno de los reyes, y cómo le afecta el recibir la marca, hasta el punto de dejar-

lo todo, abandonar su hogar y embarcarse en una cruzada a favor de la raza de esclavos que son explotados por todos.

Marz repite en *Mystic*, esta vez acompañado por **Peterson**, ambientado en un planeta en el que la magia es lo más normal del mundo, y una joven alocada absorbe a los espíritus guía de los maestros arcanos, convirtiéndose así en la fuerza mágica más poderosa del lugar, y atrayendo, como es normal, a toda clase de demonios y seres malvados.

Kesel se encarga de las otras dos colecciones iniciales: *Sigil*, una aventura de ciencia-ficción en la que asistimos a una guerra intergaláctica entre la humanidad y una raza de reptiles humanoides; y *Meridian*, un delicioso cuento protagonizado por una joven heredera, perseguida por su malvado tío, con tramas políticas, románticas y de aventuras mezcladas en raciones justas. Ambas comenzaron con dibujantes noveles, los hermanos **Lai** y **Steve McNiven**.

La segunda fase

La nueva editorial arrancó con fuerza. No es que fuera un éxito de ventas, aunque colara alguno de los números entre los cien primeros, pero se hizo pronto con una legión de fieles seguidores que aumentaban mes a mes, al ver que los tebeos salían puntuales, y que no te encontrabas sorpresas en ellos, es decir, su calidad era bastante constante mes a mes.

Así que, poco después, comenzó la expansión. Con una agresiva campaña de reclutamiento, firmaron contratos en exclusiva con gente como **Mark Waid**, **George Pérez**, **Steve Epting**, **Greg Land**, **Bart Sears**, **Butch Guice**, **Chuck Dixon**... veteranos conocidos, algunos de ellos auténticas estrellas del mundillo, que comenzaron a desarrollar nuevos conceptos.

El primero fue *The First*, protagonizada por los antiguos dioses, que, divididos en dos clanes, intentan hallar el método de aprovecharse de

Solaris ficción
Visita nuevos mundos, conoce nuevas razas alienígenas, aventúrate en el espacio profundo... y todo gracias a la colección Solaris Ficción, donde podrás leer los mejores libros de la Ciencia Ficción actual.
Solaris Ficción © La Factoría de Ideas
La Factoría de Ideas. Pico Mulhacén, 24 Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey, Madrid. Tlf 91 870 45 85.
Visítanos en www.distrimagen.es
LA FACTORIA DE IDEAS

los nuevos portadores, distribuyendo a espías por otras series. Destaca sobre todo por el guión, que maneja bastante bien las intrigas políticas, aunque llega a ser confusa en ocasiones debido a la gran cantidad de personajes que maneja. **Barbara Kesel**, **Bart Sears** y **Andrea Di Vito** son los autores.

Después llegó *Crux*, por **Waid**, **Dixon** y **Epting**. Ambientada en la Tierra, nos cuenta como un grupo de atlantes, que acaban de salir de un sueño de miles de años, se encuentran con que el planeta se ha convertido en un gigantesco parque temático abandonado. Pero no están solos, porque ciertos alienígenas con mucha mala baba les esperan. Acción bien narrada, y algún que otro personaje misterioso, para una serie que se deja leer.

Ruse está ambientada en un mundo que recuerda a la Inglaterra victoriana, y nos cuenta las aventuras del mejor detective del mundo, con espléndidos dibujos de **Butch Guice** e inteligentes guiones de **Waid**, primero, y **Beatty**, a continuación. Ha dado lugar a una miniserie, y es de las mejor vendidas.

Sojourn, por su parte, vuelve a la fantasía, con una arquera que quiere vengarse del déspota que ha provocado la muerte de su familia. Dragones, bellas mujeres, paisajes increíbles, de la mano de **Marz** y un espectacular **Land**, que usa las referencias fotográficas para mejorar ostensiblemente sus últimos trabajos. Cualquier aficionado a este género no debería perdérsela.

Negation transcurre en un universo completamente distinto. Aquí, un grupo de prisioneros intentan encontrar el camino de regreso a sus diferentes mundos, mientras son perseguidos por los extraños seres del universo de la negación, que ya han dejado verse por otras de las colecciones de la casa. Los autores son **Tony Bedard** y **Paul Pelletier**.

Oriente fue el siguiente en llegar, con *The Path* (**Marz** y **Sears**) y *Way of the Rat* (**Dixon** y **Jeff Johnson**), una ambientada en una especie de Japón feudal, con un monje que quiere vengarse de los dioses por la muerte de su hermano, con dibujos de y otra en China, con un ladrón de poca monta que acaba haciéndose con el objeto de deseo de todo el mundo.

Y aun hay más... *Route 666* (**Bedard** y **Moline**) explora el mundo del terror. *Brath* (escrita por **Chuck Dixon**) es una serie de bárbaros tipo *Conan*, hay varias miniseries que exploran personajes secundarios, y en *Chronicles* se nos cuenta el pasado de otros. Y **George Pérez** prepara otra para cuando finalice el crossover entre *Vengadores* y *Liga de la Justicia*.

En resumen, variedad. Eso es lo que ofrecen, y con mucha calidad.

Muchas formas de decir lo mismo...

Uno de los principales logros de **CGE** ha sido hacer disponible todo su fondo editorial en diferentes formatos. Además de los tebeos mensuales, todas sus series son recopiladas en tomos, que siempre es posible conseguir. Pero no todo queda ahí.

Todos los meses sacan dos colecciones especiales: *Forge* y *Edge*, que se conocen como *compendia*, y en las que van reeditando todas sus series, con unos dos meses de diferencia con respecto al comic-book mensual, a un precio más que asequible, permitiendo seguir todo el material que publican por unos 15 euros.

Y, por supuesto, está Internet. Tal y como hace **Marvel**, han adaptado sus historias a la pantalla del ordenador, y, mediante suscripción, es posible hacerse con todas ellas, en cualquiera de los múltiples idiomas en los que están disponibles, ya que, entre otros países, se publican en España, Rusia, China, Alemania, Francia o Brasil.

Las nuevas fronteras

Últimamente la editorial ha ampliado sus miras, y ha comenzado a sacar material que no está integrado en su universo.

GUIA DEL LECTOR

Aunque de momento en España sólo hay cuatro de las colecciones de la editorial, os vamos a señalar las más recomendables. Recordad que a través de sus dos *compendia* (*Forge* y *Edge*) podéis haceros con todas las series del mes:

- *The Red Star* (**Christian Gossett**): una Rusia alternativa, que fue publicada por Image en sus comienzos.
- *Crux* (**Waid/Dixon/Epting**): aventuras en una Tierra destruida.
- *Meridian* (**Kesel/McNiven**): ideal para regalar a una novia que no lea cómics.
- *Ruse* (**Waid/Beatty/Guice**): historias detectivescas bien contadas.
- *Scion* (**Marz/Cheung**): fantasía hi-tech.
- *Sojourn* (**Marz/Land**): fantasía con dibujos de altísima calidad.
- *Negation* (**Bedard/Pelletier**): ciencia-ficción en un universo desconocido.

Para ello ha creado dos sellos, **Code 6**, en el que publicarán cómics cuya propiedad compartirán con sus autores, y **CGE**, en la que entrará todo lo demás.

Así, han llegado a un acuerdo con **Christian Gossett** para ser ellos los editores de *The Red Star*, robándosela así a **Image**. Esta multipremiada serie es publicada en España por **Devir**.

También se han hecho con los derechos para adaptar las novelas de **R. A. Salvatore** *Demonwars*, comenzando con la miniserie *Trial by fire*, por **Scott Ciencin** y **Ron Wagner**. Y se rumorea que podrían intentar comprar los de *Conan*, ahora que la nostalgia vuelve a causar furor.

Y su última conquista ha sido *Lady Death*. Aprovechando la quiebra de *Chaos!*, se aseguró los derechos del personaje unas semanas antes, salvándolo de la subasta que tendrá que realizarse, y le ha ofrecido a su creador, **Brian Pulido**, relanzarlo bajo su dirección.

El futuro

Aunque varios autores han dejado la compañía, como **Waid** o los hermanos **Lai**, mes a mes siguen fichando a nuevos, que, junto con los colaboradores esporádicos, como **Wieringo**, **Brigman** o **Simonson** hacen que la calidad gráfica de las distintas series no baje casi nada. Y como todo el guión se hace entre cuatro o cinco personas, la cohesión está bastante lograda.

Además, por fin se acercan al 5% del total de ventas en América, lo que les permitirá, según los acuerdos que existen con la distribuidora **Diamond**, ocupar un lugar preferente en su catálogo, lo que sin duda aumentará las ventas.

Sumando esto a los proyectos cinematográficos y televisivos, parece que el futuro de **CGE** es bastante bueno... esperemos que el nivel siga aumentando y nos sigan dando buenos momentos. N

Alita: Angel de combate

por Irma Page

Planeta DeAgostini reedita Hyper Future Vision Gunnm, ya conocida en nuestro país como Alita: Angel de Combate, un manga de acción en un futuro cyberpunk centrado en la lucha de una cyborg sin memoria por sobrevivir en un ambiente hostil mientras emprende una búsqueda para encontrarse a sí misma. Una oportunidad de oro presentada en una reedición de lujo para adentrarse en las viñetas niponas.

Pasado y presente

En 1993 el manga en España se hallaba en un estado embrionario, apenas comenzaba a emerger más allá de las fronteras catalanas y las editoriales publicaban extractos de series largas intentando establecer pautas de los gustos de los potenciales consumidores del cómic japonés sin comprometerse excesivamente. Pero ese año una serie rompió esos esquemas: *Alita: Ángel de Combate*, de **Yukito Kishiro**, cuya publicación (recogida de la edición americana) gracias a **Planeta DeAgostini Comics** de alargó hasta 1998 a través de 6 partes. Ahora, en la que muchos llaman ya la "Segunda Edad de Oro del Manga" **Planeta** reedita esta obra en 12 tomos de gran formato (similares a los de *Nausicaa*, entre 128 y 108 páginas por tomo) con páginas inéditas, bocetos, y otros materiales adicionales. Además se ha cambiado la rotulación, respetándose los nombres que los personajes tenían en la edición japonesa.

Gunnm es un manga de acción ambientado en un entorno cyberpunk. Su cuidado guión, detallista y coherente es el marco donde los protagonistas muestran un amplio abanico de sentimientos y emociones que dotan a esta obra de un trasfondo que la distinguen de otras series de acción sin contenido.

Su autor, **Yukito Kishiro** cuenta con una producción bastante limitada para el estándar japonés, de la que *Gunnm* es su mayo éxito. Su carrera profesional se inicia allá por el año 1984, y *Gunnm* apareció desde 1991 a 1995 en la revista Bussiness Jump, recopilándose en 9 volúmenes editados por **Shueisha**, se adaptó a dos OVAs (Original Video Animation, es decir, un producto animado de calidad pero destinado directamente para su comercialización en video) a videojuegos y generó un par de álbums de ilustración. Tras *Gunnm* vino entre 1995 y 1996 *Haisha*, publicado en nuestro país con el título de *Ashen Victor*, y su siguiente éxito fue *Aqua Knight Saga*, publicada desde 1998 a 2000, que quedó inconclusa al abordar **Kishiro** la segunda parte de *Gunnm: Last Order*.

La historia de *Gunnm* se desarrolla a lo largo de arcos argumentales cerrados que no podemos comprender en su totalidad de forma aislada. Existe un hilo argumental básico, unos conceptos elementales que están siempre presentes, donde se desarrollan esas historias y donde se desarrollan y mueren los personajes.

El despertar del Ángel

En el futuro la Tierra se ha convertido en un vasto lugar de supervivencia y desesperanza. Por encima de ella se halla Tiphares (Salem en el original), una ciudad desconocida, pero que todos identifican con el paraíso. Justo debajo de esta tierra prometida que flota estática encima de la superficie terrestre se encuentra El Patio de los Desperdicios (Kuzutetsu en el original), una megalópolis inmunda que suministra los recursos a Tiphares y reutiliza su basura. La Fábrica, administrada por robots, es el nexo de unión de Tiphares con el Patio, ya que no sólo administra los recursos que ascienden, sino que vela por el "orden" en la superficie, persiguiendo a los criminales a través de cazarrecompensas que reclutan entre la población.

Allí sobrevive el más fuerte y la violencia es una forma de entender la realidad. En ese escenario es donde Daisuke Ido, un científico exiliado de Tiphares descubre una cabeza cyborg a la que restaura: Alita (Gally en el original). Alita cobrará vida, iniciando una lucha por encontrarse a sí misma y recuperar su memoria perdida.

Al principio de la serie nos encontramos una Alita embrionaria, recién despertada de su estado de letargo y que se apoya en Daisuke para continuar. Poco a poco irá madurando como entidad independiente, intentando mantener por encima de todo su integridad a la hora de tomar sus propias decisiones. Así, el personaje comienza su andadura como cazador-guerrero, es decir, como cazarrecompensas, donde descubrirá que su mente está programada para el combate a través de

la técnica "Panzer Kunst"; pero luego correrá en los circuitos de Motorball, un espectáculo donde hay que cruzar la meta con la pelota a 300 km/h esquivando (o destrozando) a los rivales. Por último, Alita trabajará como agente de Tiphares, donde saldrá del Patio de los Desperdicios y las aventuras se abrirán más al destino de Tiphares y de la Tierra en general, pero sin abandonar las constantes reflexiones a las que la protagonista nos acostumbra.

A lo largo de su existencia, Alita irá encontrando enemigos que pondrán a prueba su capacidad física y mental. A pesar de la enemistad que manifiestan hacia la protagonista, la mayoría de estos personajes poseen un infierno interior que les crea unas motivaciones que ellos consideran legítimas y justas.

Pero uno de ellos será una pesadilla permanente: el doctor Desty Nova, un genio fanático y peligroso ex habitante de Tiphares que otorga dones a los desesperados en forma de cuerpos mecánicos diseñados a la medida de sus sueños y obsesiones. Un hombre que conoce todos los entresijos de la ciudad prohibida, pero que antepone su loca ambición por la perfección tecnológica a cualquier escrúpulo ético.

Sueños y realidades

Gunnm está marcado por una constante idea de búsqueda de la Utopía. En un entorno hostil y miserable, la promesa de Tiphares como paraíso, como salvación en vida, mantiene con esperanzas una población que ha perdido la razón de vivir. Cada personaje, actúe de forma correcta o incorrecta para nosotros, tiene su propio sueño. En el caso de Alita hay que añadir su afán por llegar al límite en la lucha para romper la barrera del ataque consciente y dar paso a las técnicas de combate que anidan en su subconsciente, que le permiten visualizar retazos de su pasado perdido en la memoria. Alita tiene esperanzas para todos aquellos que la rodean y para sí misma.

También encontramos una recreación del mito del Prometeo griego a través de las figuras de Alita y Daisuke: Ido, como creador de Alita, quiere conservarla para él, evitar que se involucre en la dinámica de violencia y se conserve intacta. Pero Alita, al igual que Prometeo robó el fuego a los dioses del Olimpo, se rebela contra su creador y busca un camino paralelo que le permita encontrar su verdadero ser. A lo largo de gran parte de la serie veremos como Daisuke intenta una y otra vez que Alita vuelva, inútilmente, a su lado. Contra un destino que parece escrito desde el momento en que despierta, Alita se impone en cada viñeta para hacer valer su voluntad, para ejercer el libre albedrío que en teoría se ha concedido a todos los seres.

Avanzada la mitad de la serie se produce un importante giro en la historia que ya apunté antes: Alita abandona el entorno cerrado del Patio de los Desperdicios al comenzar a trabajar como agente "sintonizado" al servicio de Tiphares. Se nos abre el espectro de acción y de tipologías de personajes, y descubrimos que Tiphares está vinculada con la Tierra más de lo que pensábamos, no es una entidad aislada. Conoceremos además a varios de sus habitantes e iremos descubriendo el origen de esta ciudad y los terribles secretos que esconde. Quiero decir con esto que no debemos dejarnos llevar por las primeras partes de la serie, con un planteamiento más básico, y que pueden dar la impresión de que estamos ante una lucha de cyborg contra cyborg en distintos marcos sin más pretensiones.

Más que palabras

El grafismo de la serie evoluciona favorablemente en cada página. Los diseños de personajes se elaboran con más detalles, los escenarios se trabajan más y la narrativa se vuelve más coherente, evitando ese comentario de "¿qué ha pasado aquí?" que a veces tenemos que hacernos ante una secuencia de confusas viñetas. En general, el estilo se vuelve más maduro y más limpio, con unos trazos más definidos y limpios, y un mayor dominio de los negros y las tramas. El estilo de dibujo resulta bastante impactante, sobre todo el principio cuando todavía se muestra muy sucio y menos trabajado, pero el mayor obstáculo que puede hallar el lector acostumbrado a cómics occidentales es el desenfrenado ritmo de las escenas de combate, que se suceden a toda velocidad, rodeadas de líneas cinéticas y, en ocasiones, con extrañas perspectivas. Pero con el avance del grafismo de **Kishiro**, el ojo del lector se va acostumbrando a esa narrativa que cuando se pone en marcha, resulta imparable.

Con *Gunnm* vinieron dos OVAs, *Rusty Angel* y *Tears Sign*, que no tuvieron mucho éxito ya que presentaban lagunas de argumento, aunque estaban bastante trabajados. En 1997 vio la luz *Gunnm Gaiden*, 3 historias cortas (*O Holy Night, Hometown y Sonic Fingers*) ubicadas en los períodos que quedan en blanco entre un arco argumental y otro. En 1998 aparecieron los libros de ilustraciones, *Gunnm Deluxe Books*. Finalmente, a finales del año 2000 comenzó a publicarse *Gunnm: Last Order*, la segunda parte de *Hyper Future Vision Gunnm*, que nos traslada a un escenario espacial.

Además, en esta nueva entrega, **Kishiro** ha reescrito el final de la serie, un punto negro que muchos aficionados encontramos en la serie, ya que la idea del autor podía haberse desarrollado mejor, porque para algunos daba la impresión de haberse hecho de forma apresurada o forzada.

Con todo, *Gunnm* es un producto de calidad que, aunque al principio pueda resultar un poco difícil a la vista, merece la pena por el universo que ejerce de telar y sobre el que se tejen las vidas de los protagonistas. Todo ello cargado de acción a raudales, pero también de sentimientos y sueños. N

LA FACTORIA DE IDEAS

Las pesadillas andan sueltas

GUÍA DEL JUGADOR - II:

SABADETE

En la Guía del Sabadete podrás encontrar toda la información de los clubes del Sabadete, los colegas del Papa Alejo I: Disciplinas, habilidades, clubes...

www.fanhunter.com
www.distrimagen.es

© 2002 La Factoría de Ideas S.L. y Fanhunter S.L.

Distribuye Distrimagen S.L.
C/Pico Mulhacén 24. Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey, Madrid.
Tel: 91 871 82 72 Fax: 91 871 77 64

Si quieres unirte al foro de Fanpiro, manda un mail a: fanpiro-subscribe@yahoogroups.com

2000 AD en España

por Nino Ortea

A lo largo de mis casi 40 años de vida he comprobado el resultado de los vaticinios de diferentes creadores. La Inglaterra de 1984 presentaba preocupantes similitudes con la descrita por George Orwell; aunque al generalizado Gran hermano lo había sustituido una omnipresente Dama de hierro. El caos y desorden que invadían el Nueva York de John Carpenter en 1997, tuvo que esperar hasta 2001; aunque entonces no fue precisamente La estatua de la libertad la que se vino abajo. Confiemos en que su augurio para Los Angeles en 2013 no se cumpla.

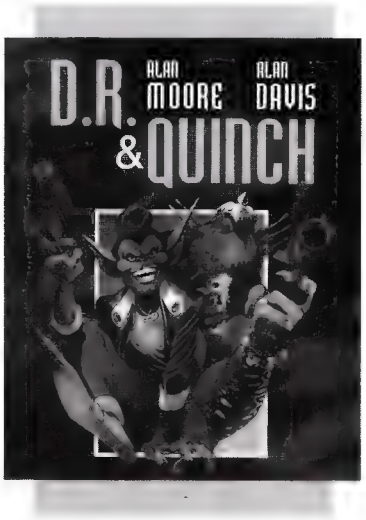
El artista antaño llamado Prince, vaticinó un 1999 en el que un cielo púrpura vería a la gente huyendo de la destrucción: Freetown, Chechenia o El Pais Vasco cambiaron el púrpura por sangre. El año 2000 no contó con jueces motorizados impartiendo justicia; pero sí confirmó la buena salud del semanal británico homónimo.

Despedimos el año 2002, y el interés que varias editoriales patrias han mostrado hacia series publicadas en la citada cabecera británica, invita a un particular regreso al futuro subidos al DeLorian del recuerdo.

Cuando el destino nos alcance

En la década de los 70, la editorial británica Fleetway –actualmente Egmont Fleetway– pasó a formar parte del grupo editorial IPC, donde vería la luz una revista semanal que presentaba unas características que se han mantenido, más o menos invariables, hasta la actualidad. 2000 AD nació el 26 de febrero de 1977 con una clara vocación de continuar la línea de tebeos populares que caracterizaba a Fleetway. La publicación se basaba en la presentación, en un mismo ejemplar, de las aventuras serializadas de una serie de personajes. La extensión habitual de cada capítulo era de unas cinco páginas, y la duración de la aventura era variable, dependiendo en muchos casos su continuidad de la aceptación popular.

Normalmente las colecciones eran urdidas por un grupo reducido de guionistas –**Alan Grant**, **John Wagner**, **Pat Mills**,...– que intercambiaban sus historias y compartían la paternidad de los personajes, además de realizar funciones editoriales. Juez Dredd, personaje emblemático de la publicación, fue creado por **John Wagner** en colaboración con el español **Carlos Ezquerra**, entre cuyas aportaciones destaca el águila que luce Dredd en su hombro derecho, inspirada en la rapaz que aparecía en las monedas franquistas. **Mills**, editor de la publicación, sugirió el nombre del personaje y aspectos relacionados con Megacity, ciudad



donde transcurriría la acción una vez desechada Nueva York. Como podemos apreciar en sus ediciones españolas, las colecciones comparten una ambientación futurista o alternativa, un humor ácido, y una referencia a realidades sociales de Inglaterra, trasladadas a los diferentes mundos que orbitaban en 2000 AD. La revista no era la única de estas características editada por Fleetway, y no era raro el que creadores, e incluso creaciones, pasasen de una publicación a otra. **Wagner**, **Grant** y **Ezquerra** desarrollaron Strontium Dog para la revista Starlords.

No todo es Dredd en la viña de 2000 AD. Las editoriales españolas parecen haberse decantado por series ajenas al mundo de Megacity, y hermanadas por el uso del blanco y negro. Pero, antes de centrarnos en su presente, repasemos brevemente su pasado.

Futuro imperfecto

En 1982 la cabecera ya estaba consolidada, viéndose su popularidad traducida en el uso de su iconografía por parte de la juventud británica. La revista Metal Hurlant fue la cabeza de playa utilizada por Fleetway para su desembarco europeo, incluida España.

En 1985 Ediciones Zinco centró sus miras en Dredd. Así, junto a una serie enfocada en el personaje, encontramos especiales como los cuatro volúmenes de *Archivos del crimen*, o el tomo *En busca del niño juez*. Colecciones como Robo Hunter, por **John Wagner** e **Ian Gibson**, o la citada Perros de estroncio también encontraron su hueco en los planes de una editorial que imprimía sus tebeos en Finlandia y entre cuyo variado plan editorial figuraban cuatro títulos del gigante editorial italiano Bonelli. Todo este europeismo ocurría antes de la entrada de España en el Mercado Común.

Nuestra incorporación a Europa, conllevó dolorosos procesos de reconversión. El mundo del Tebeo no fue ajeno a ellos. Pese a la calidad de su oferta europea, ésta no cuajo, y Zinco se centraría en el Universo DC; recuperando esporádicamente a los personajes de Fleetway, como en la publicación de los dos primeros cruces entre Dredd y Batman: *Juicio sobre Gotham*, y *Vendetta en Gotham*.

Entrado 1987, MC Ediciones pasó a editar Fleetway en España. Cuando llevaba aproximadamente año y medio publicando tebeos, cambia el nombre de su línea de cómics por la de Quality Cómics, cabecera con la que se editaban las series de 2000 AD en USA. El trabajo de MC, o QC, con el material británico no fue muy acertado. Prescindieron del formato original de las historias, utilizando para su reproducción el que se había adoptado para su comercialización norteamericana. Un uso del color francamente desafortunado, y la ausencia de textos que

proporcionaran una mínima información alejaban al lector.

Sin embargo, su proyecto fue ambicioso, llegando a anunciar la publicación de *Zenith*. A series ya conocidas como Juez Dredd o Robo Hunter, se unieron colecciones propias de Strontium Dog, Slaine y Rogue Trooper; aunque donde más se acercaba la adaptación española a su original británico fue en la publicación de revistas antológicas. Tiempo Cero recogió múltiples guiones de **Alan Moore** para Future Shocks; 2000 AD Presenta incluyó junto a la serialización, más o menos ordenada, del Dan Dare de **Dave Gibbons** o el *Harry Twenty on the High Rock* de **Alan Davis**, el *Skizz* de **Alan Moore** y **Jim Baikie**– en sus dos primeras entregas.

Norma albergó andanzas de Dredd en la revista Cimoc. Dentro de la colección Cimoc Extra Color presentó tres aventuras de éste: *Megacity Blues* (CEC 108), *La ley de Megacity* (CEC 142) y *Tolerancia cero* (CEC 149) álbum que contenía trabajos de los españoles **Enric Rebollo** y **Angel Unzueta**. Slaine contó con cinco álbumes: El dios cornudo (CEC 75), *Las armas sagradas* (CEC 82), *Rey de los celtas* (CEC 85), *El cazador de demonios* (CEC 136) y *La reina de las brujas* (CEC 137). En el año 2000 publicó en dos volúmenes el cuarto encuentro entre Dredd y Batman, *Morir de risa*.

Mundo futuro

Julio de 2000 saluda la llegada de una nueva editorial, Alex Cómics. Este sello, impulsado por Otakuland Distribuciones, publica en blanco y negro, dos álbumes de Slaine: *Los carros de fuego*, y *El rey*. Historias que preceden a las presentadas por Norma. En la primera, se nos plantea el regreso de Slaine a su clan, junto a su inseparable escudero Ukko; por el camino oficiará de guardaespaldas de un hierático Slough Throt. En *El Rey*, Slaine deberá liberar a su tribu del dominio de los Fomorianos. Ambos volúmenes están escritos por **Pat Mills**, creador del personaje. **Mike McMahon** dibuja el primero y **Glenn Fabry** el segundo.

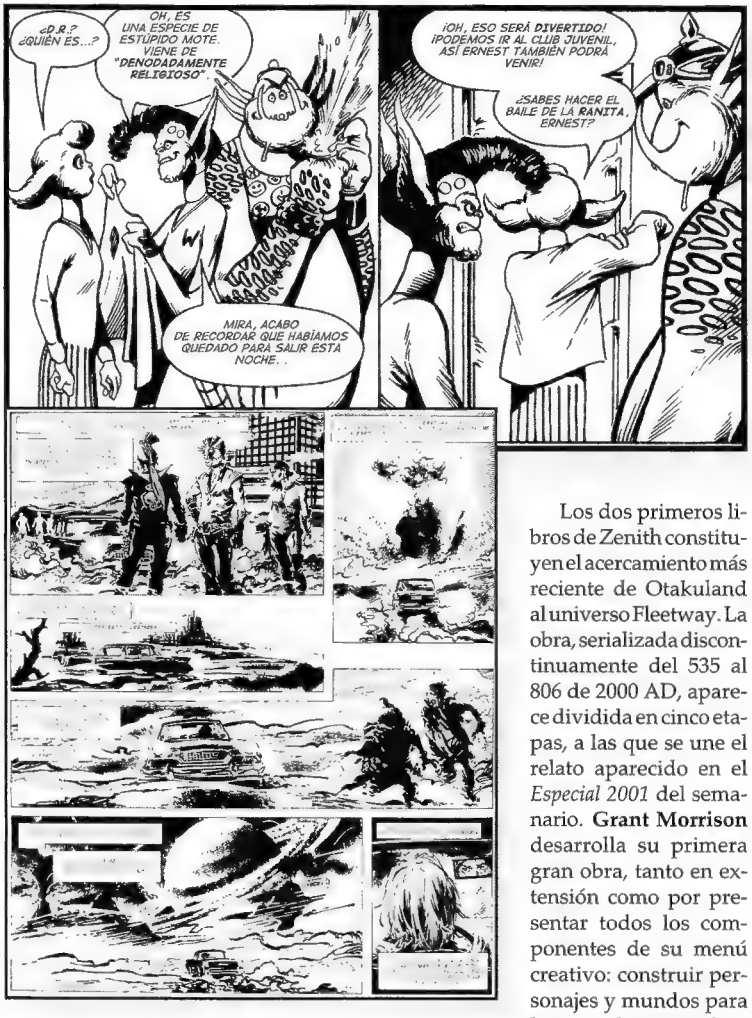
La lectura de estos álbumes no está condicionada por la condición serializada del personaje. Funcionando ambos, en una primera lectura, como unas historias de aventuras violentas bastante entretenidas. Debajo subyace la personalidad de **Mills** quien aleja al protagonista del prototipo de héroe. Su Slaine es un agente de El Caos. Un hombre que lucha contra El Orden Cristiano que altera el desorden natural de las cosas; subyaciendo en la obra un intento de mostrar su disconformidad ante la presentación del periodo pagano como una época de devastación.

Aunque la ausencia del color resta atractivo al dibujo, tanto **McMahon** como **Fabry** firman una gran narración. A la imaginación que aplican al diseño de los personajes, se une su dominio de la técnica y la anatomía.

Otakuland aparca AC y publica sus siguientes títulos bajo su propio nombre, contando con la gestión editorial de Dude Cómics, coordinada por **Andrea Parissi**. *D.R. & Quinch*, álbum que recoge los trabajos de **Alan Moore** y **Alan Davis** con los personajes, inaugura esta etapa. Las seis historias que componen las 91 páginas de viñetas cuentan con una introducción ¿anónima?, y un texto de **Norman Fernández**, colaborador habitual en los restantes proyectos. *D.R. & Quinch Have Fun on Earth*, publicada en el 2000AD # 317, supuso el despegue del proyecto concebido como historia corta, y prolongado en veintiséis episodios realizados entre 1983 y 1987. **Jaime Delano** y **Davis** desarrollaron nueve delirios de estos adolescentes desinhibidos en 1987.

Los protagonistas son dos jóvenes gamberros extraterrestres cuyas barbaridades, presentadas en clave humorística, sirven como reflexión sobre nuestra organización social. A diferencia de los desmadres a la americana que inundaban las pantallas, este serial pondrá en tela de juicio el sistema educativo, las relaciones paterno filiales, el sistema judicial, el ejército,... La fuerza de la acción cede ante lo demoledor de las palabras, aunque éstas aparezcan impregnadas de guiños a viejas canciones de **Marilyn Monroe**.

Alan Moore's Twisted Times muestra una selección de los trabajos del guionista para Future Shocks y Time Twister, secciones que incluían generalmente historias autoconclusivas. El libro contiene dos textos donde **Moore** comenta los trece episodios recopilados, y reflexiona sobre aspectos creativos como el plagio involuntario. El título dado a los episodios, al ser comentados, difiere lige-


¿D.R.?
¿QUIÉN ES...?
OH, ES UNA ESPECIE DE ESTÚPIDO MOTE. VIENE DE "DENODADAMENTE RELIGIOSO".
MIRA, ACABO DE RECORDAR QUE HABÍAMOS QUEDADO PARA SALIR ESTA NOCHE...
¡OH, ESO SERÁ DIVERTIDO! ¡PODEMOS IR AL CLUB JUVENIL, ASÍ ERNEST TAMBIÉN PODRÁ VENIR!
¿SABES HACER EL BAILE DE LA RANITA, ERNEST?

Los dos primeros libros de Zenith constituyen el acercamiento más reciente de Otakuland al universo Fleetway. La obra, serializada discontinuamente del 535 al 806 de 2000 AD, aparece dividida en cinco etapas, a las que se une el relato aparecido en el *Especial 2001* del semanario. **Grant Morrison** desarrolla su primera gran obra, tanto en extensión como por presentar todos los componentes de su menú creativo: construir personajes y mundos para luego destrozarlos, crear ficción partiendo de realidad, la inmoralidad del Poder,... Para ello parte de una apropiación de ideas y símbolos pertenecientes al comic-book, trasladados a la pérfida Albión. Por el camino, algo infecto estas propuestas, sobre las que acabó pesando su condición de hijo de un combatiente del Sistema, retoño de una devoradora de tebeos, y sobrino de un aficionado a la Mitología y el Ocultismo.

El resultado es Zenith, un superhéroe que es uno de los nuestros, de los que nos permitimos los vicios que podemos pagarnos mientras soñamos con lo prohibido. Este héroe a la fuerza, que se enfrentará a la amenaza de un IV Reich buscando saber más sobre el pasado de sus padres y afianzar su carrera musical, es considerado su encarnación británica por su creador. Como suele pasar en la vida real, lo mejor llega después: monstruos del Inframundo encarnados en cuerpos apolíneos, superhombres que dejaron de ser hippies pero no de ser palizas, políticos que orientan su vida a conseguir votos... **Nietzche**, **Lovecraft** y **George Michael** hermanados por el dibujo de un Steve **Yeowell** que, al igual que la trama, mejora con cada entrega. Si crees que todo gran poder conlleva grandes ventajas, ésta es tu historia.

Dolmen ha sido la última editorial en sumarse al ruedo Fleetway, con una cuidada edición en dos volúmenes de *La balada de Halo Jones*, serial concebido por **Alan Moore** e **Ian Gibson** como una saga de nueve episodios, que quedó reducida a tres. El primer volumen comprende los dos primeros libros y el tercero el último. **More**, en sus introducciones, explica el desarrollo de la obra, y cómo la adaptó a las necesidades del mercado, sin perder el relato su mensaje: vivir libremente hace de nosotros héroes. En una sociedad globalizada, en la que los que creen que otro mundo es posible son denostados por locos, *Halo Jones* mantiene toda su vigencia. La obra compartió el destino de su protagonista, y si ésta acabó convertida involuntariamente en heroína, la historia es la más recordada del período Fleetway de **Moore**, inspirando obras de teatros o canciones.

Si tenemos en cuenta que la protagonista es una joven de dieciocho años, y que la trama se sustenta en escenas dialogadas alejadas del vértigo de la acción, el éxito de la obra es más sorprendente. Halo Jones es una joven que vive en un gueto en el que se confina a los desheredados, y donde actos cotidianos, como asistir a un concierto o ir de compras, se convierten en gestas épicas. La violencia marca toda relación, incluso al amor, y formar parte de una masa, aunque conlleve la pérdida de tu individualidad, es la forma de garantizar la supervivencia. Al comprobar como ese ambiente malsano destroza a sus seres queridos, matándolos o anulándolos, decide desprenderse de todo lo que le es querido y partir a la búsqueda de su identidad. Los caprichos del destino y su fuerza de ánimo, convertirán su vida en una balada eterna.

Confiemos en que nuevos títulos se unan a los ya citados; y que han hecho de 2000 AD la publicación más vendida en la historia del tebeo británico. Poco a poco vamos leyendo el porqué. N

ramente del usado al reproducirlos, probablemente como resultado de algún bucle espacio-temporal, tan al gusto del guionista.

Los siete primeros capítulos, recogen las desventuras de Abelard Snazz; descerebrado al que la memez humana otorga el crédito de genio, por poseer cuatro ojos. Planetas, civilizaciones y dioses serán víctimas de este error. **Steve Dillon** y **Mike White** figuran entre los dibujantes de este guía desacertado. El segundo bloque está formado por seis historias, elegidas por **Moore**, que tratan los caprichos del tiempo. Selección que presenta el atractivo de contar con dos historias de **Jesús Redondo**. O las dos de **Gibbons**, que llevaron al guionista a comprender que **Gibbons** dibujaría lo que le planteara. O... bueno, mejor que decidas tu relato favorito.

Los Dioses andan sueltos sobre la Tierra

BAC
(de Eddie Campbell)

Del creador de "From Hell" y "Amnios Natal", nos llega ahora su obra más personal en clave de revisión de la mitología griega.

LA FACTORIA DE IDEAS

Visitanos en:
www.distrimagen.es

Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey Madrid. Spain.
Tel 91-8704585 Fax: 91-8717222
factoria@distrimagen.es

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dmc@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Tel Fax: 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

Justicia ciega

por Nino Ortea

Este artículo surge a la espera de comprobar el tratamiento editorial que Marvel proporciona a Daredevil de cara al cercano estreno de su aventura fílmica; y coincidiendo con el final, en España, de la que se puede considerar primera etapa en la serie, caracterizada por la alternancia de equipos creativos, antes de la recalada de Brian Michael Bendis y Alex Maleev.

Balancearnos junto a El hombre sin miedo por los vericuetos de su colección, nos servirá como rápida relectura frente a la dilación con que fue publicada. Confío en que este artículo sirva para solventar dudas a los que hayan llegado tarde a la serie, o se planteen incorporarse a ella con la llegada del nuevo equipo creativo.

Sujetaros, comienza el balanceo.

¿Acabado?

En abril de 1964, Matt Murdock y su álter ego, Daredevil, irrumpen en la tierra de los sueños llamada Marvel de la mano de **Stan Lee** y **Bill Everett**. Desde entonces su trayectoria editorial ha atravesado momentos erráticos, que han llevado a reputados analistas a cuestionarse si había vida en una serie y personajes profundamente marcados, y en algunos aspectos lastrados, por la figura de un creador: **Frank Miller**.

Si nos centramos en los 20 años del personaje en Forum, la verdad es que han sido accidentados. Aunque caracterizados por la confianza ciega de los editores en un DD que, incluso en algunos de sus momentos creativos más altos, no despertó demasiado entusiasmo en el aficionado. La discutida inclusión de *Born Again* como complemento de la serie Spiderman, sería una clara muestra del vía crucis editorial recorrido por el personaje antes de llegar al monte del calvario de la cancelación.

No en vano, la serie aparece recogida en cuatro volúmenes, que presentan diferentes formatos, y acarrean vacíos en la continuidad del personaje. A estas colecciones regulares, se une la presentación de diferentes sagas en variados productos editoriales: miniseries –*El árbol del conocimiento*–, tomos –*La caída de Kingpin*–, prestigios –*Cazadores*– o álbumes –*Amor y guerra*–.

Si cruzamos el Atlántico y nos fijamos en EE.UU. veremos que durante la segunda mitad de los noventa, tanto personaje como colección eran víctimas de la persistente marvelution que sufría la editorial; caracterizada por un vaivén de ideas y autores, en los que parece que buscaran el reclamo de sus nombres y no su valía artística. DD oscilará, en la mayor parte de las etapas, de vigilante trastornado a acróbata graciosillo; pese a la presencia en la serie de creadores tan interesantes como **Joe Kelly**, **Jim DeMatteis**, o **Gene Colan**.

El dislate en que vivía Marvel propició la medida editorial "a grandes males, grandes remedios"; que tuvo su inicio en Marvel Knights, sello que amoldaría la Marvel del nuevo milenio que, tras más de una década baldía, recupera el sobrenombre de Casa de las ideas.

Renacido

1998 sancionó el acuerdo entre Marvel y Event Cómics, es decir, **Joe Quesada** y **Jimmy Palmiotti**, para que éstos se encargaran desde septiembre de ese

año de un póquer de personajes clásicos. Muchos dudábamos que repitieran el buen trabajo realizado con Painkiller Jane o Ash, pues Marvel no se caracterizaba por aprovechar las cualidades de sus colaboradores: la Elektra, escrita por **Peter Milligan**, era sangrante prueba de ello.

El programa inicial de Marvel Knights estaba formado por una miniserie de cuatro números de Punisher, un proyecto de doce episodios sobre los Inhumanos, y dos series abiertas con Pantera Negra y Daredevil; siendo DD el único que disfrutaba de colección propia, la cual mantuvo hasta el mes de agosto, episodio 380. De hecho, se ha mantenido la relación con la primera etapa recogiendo enlas portadas del segundo volumen la numeración que ocuparían en el primero. Daredevil fue el primer título en salir al mercado, acompañado por un relanzamiento de los trabajos de **Miller** con el personaje, y por charlas de sus editores con los internautas.

Mucho ha cambiado en Marvel Knights. El sello ha ampliado su oferta, pareciendo destinado a albergar de los títulos aun englobados como Marvel Heroes. La colección ha funcionado estupendamente, en estos momentos se anuncia el episodio 39, y acumulando varias miniseries centradas mayoritariamente en las relaciones del personaje con otros héroes: Spiderman, Elektra,... La incorporación de **Stuart Moore** como editor solucionó los problemas de cadencia que habían llevado a que sólo se publicaran dos episodios a lo largo del año 2000.

A lo largo del camino **Quesada** y **Palmiotti** han dejado de cabalgar juntos. **Joe** desempeña el cargo de Editor Jefe en Marvel, y **Jimmy** desarrolla proyectos como *Beautiful Killer* en otras editoriales. Pero esa es otra historia, para otro momento dejamos un acercamiento al desarrollo del sello en USA, y una reflexión sobre cómo el éxito convierte a los soñadores en posibilistas y a los amigos en lastre. A partir de ahora, damas y caballeros, en este artículo DD sólo hablará español.

Amor y muerte

Cuando aun no se habían apagado las hogueras del éxito de su lanzamiento en USA, la serie apareció en España (septiembre, 1999). **Kevin Smith** –guión– **Joe Quesada** –dibujo– **Jimmy Palmiotty** –entintado– y el colorista **Brian Haberlin**, salido del infierno de Spawn, formaban el equipo. La historia, *Diablo Guardian*, se prolongó por 8 entregas. El relato se centra en la parte humana de un personaje que ve en su lado de superhéroe una forma de llevar la justicia a donde no llega la legalidad. Más concretamente el relato gira sobre la FE, enfocada desde una perspectiva religiosa y humanista. Hay que tener mucha fe en uno mismo para arrojarse al vacío siendo ciego, hay que tener mucha fe en el prójimo para sacrificar por ellos lo que te es más querido, hay que tener mucha fe en Dios para sobrellevar las pruebas que nos impone en este sufrir al que algunos llaman vida.

El abandono por parte de Karen es sólo el amanecer de un día duro. DD salva la vida de una chica que lleva en sus brazos a un bebé; la adolescente, guiada por una epifanía que le revela el vínculo Murdock-Daredevil, aparece en el despacho de Murdock y Nelson, contando una historia sobre su inmaculada concepción y el asesinato de sus padres. Lo que sigue es un relato donde los superhéroes son presentados como ángeles guardianes de una Humanidad cuyo fin podría venir marcado por el nacimiento del bebé.

El anticristo que puede anidar tras la sonrisa de un neonato, es heraldo del infierno del SIDA que se encarna en Karen. ¿Quién puede matar a un niño?. Tal vez lo haga DD, y no para salvar al Mundo, sino que para proteger su mundo. Bullseye volverá a acertar en el corazón de un héroe víctima del Misterio.

El regreso de Kingpin

En el episodio 9, comienza *Partes de un hueco*. **David Mack** sustituye a **Smith**, manteniéndose el equipo artístico. Kingpin regresa acompañado de una venganza llamada Maya, álter ego de Eco cuya riqueza no ha desaprovechado Marvel. Con ella, intentará llenar el vacío en que vive DD; sabedor de que éste es un enemigo al que no se derrota quitándoselo todo. Al enfrentamiento físico se une la lucha legal, al intentar inculpar a Fisk en el asesinato de uno de sus empleados que había acudido al despacho de Matt y Foggy a denunciarlo.

El retraso acumulado en la edición norteamericana, se traduce en la dilación de un mes con que es publicado el episodio 12 escrito por **Quesada** y **Palmiotti**, ilustrado por **Rob Haynes**. Éste supone un receso en la narración, centrándose en los efectos colaterales del heroísmo.

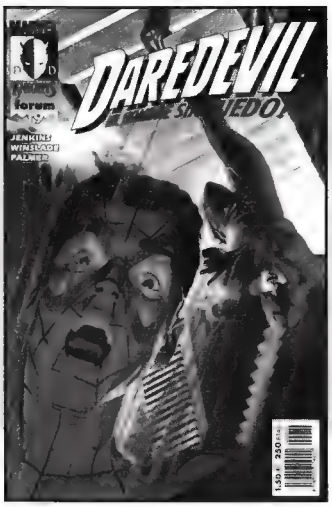
En el capítulo 13 **Palmiotti** abandona el entintado de las viñetas, y el 15 pone final a este interesantísimo relato, centrado en la perversión de los sentimientos, en cómo se aprovecha la inocencia para sembrar odio, y cómo aprovechamos la confianza de la cercanía para golpear. El final presenta a Kingpin víctima de su venganza ciega.

La serie se mantiene fuera de los quioscos durante ocho meses; para evitar futuras sorpresas, Forum decide incorporar la miniserie *Daredevil/ Spiderman* a la colección, del 16 al 19. Los cuatro episodios escritos por **Paul Jenkins**, **Phil Winsdale** y **Tom Palmer** suponen uno de los momentos más bajos en el reciente Daredevil. No es sólo que esta historia se resienta al compararla con las magníficas tramas que la antecedieron y sucedieron. Es que simplemente nos encontramos ante un más de lo mismo editorial, al que los responsables creativos no aportan nada. Si los encuentros entre los dos héroes han pasado a la historia, no es por pasajes como éste: aburrido, sin ningún ritmo, sólo trasmite cansancio.

El único esfuerzo que traduce esta miniserie, es que sus creadores se habían leído la colección regular, y sabían del estado físico en que se encontraban los personajes. Una hermandad de villanos ataca los intereses de Kingpin, éste contrata los servicios de Murdock confiando en que DD derrote a sus enemigos. Spiderman, al que **Jenkins** guionizaba regularmente, pasaba por allí, y ocioso entre renacimientos de tías y muertes de esposas decide echar una telaraña.

Sombras de humanidad

Del 20 al 23 se desarrolla *Despierta*. **Brian Michael Bendis** y **David Mack** firman una de las mejores historias, en cualquier medio, que he disfrutado últimamente. El sinsentido de la violencia, sentimientos de culpa, abusos domésticos, silencios culpables, la necesidad de asumir la responsabilidad de nuestros actos, la forma en que la



prensa maneja la realidad... parece mentira que tantas cosas cupieran en tan pocas páginas. **Bendis** y **Mack** lo hicieron posible en un relato donde la presencia de DD es mero recurso formal. El héroe no es un ciego que se pone un disfraz para vencer al Mal, sino un niño que se enfrenta a su peor miedo.

El 24 es un número especial que celebra el que habría sido el episodio 400 de la serie primigenia. Con tal motivo, se recoge un complemento de 6 páginas escrito por **Stan Lee** y **Kevin Hall**, dibujado por **Gene Colan** y **Tom Palmer**, en esta especie de todos acaban volviendo editorial se recoge la parada de Daredevil y Spiderman en un bar para hablar de los viejos tiempos y deshacer algún entuerto. Si hubo hidalgos que confundieron molinos con gigantes, hay editores que confunden un guiño editorial con un todo vale. Este es un claro ejemplo. A su vez el tebeo contiene el despegue de *Actuando para la camara*, historia en seis entregas que suponía la incorporación de **Bob Gale** a la serie, avalado por su carrera cinematográfica –*Regreso al futuro*– y sus guiones para Batman –*No Law & New Order*–. Sin alcanzar el hábil desarrollo de personajes de su trabajo para DC, publicado en España por Norma en la quinta y sexta entrega de su primer bat-volumen, **Gale** firma una historia bien planteada y tratada; con un DD que ha superado sus problemas, e intenta un torpe acercamiento a una letrada ciega a sus encantos.

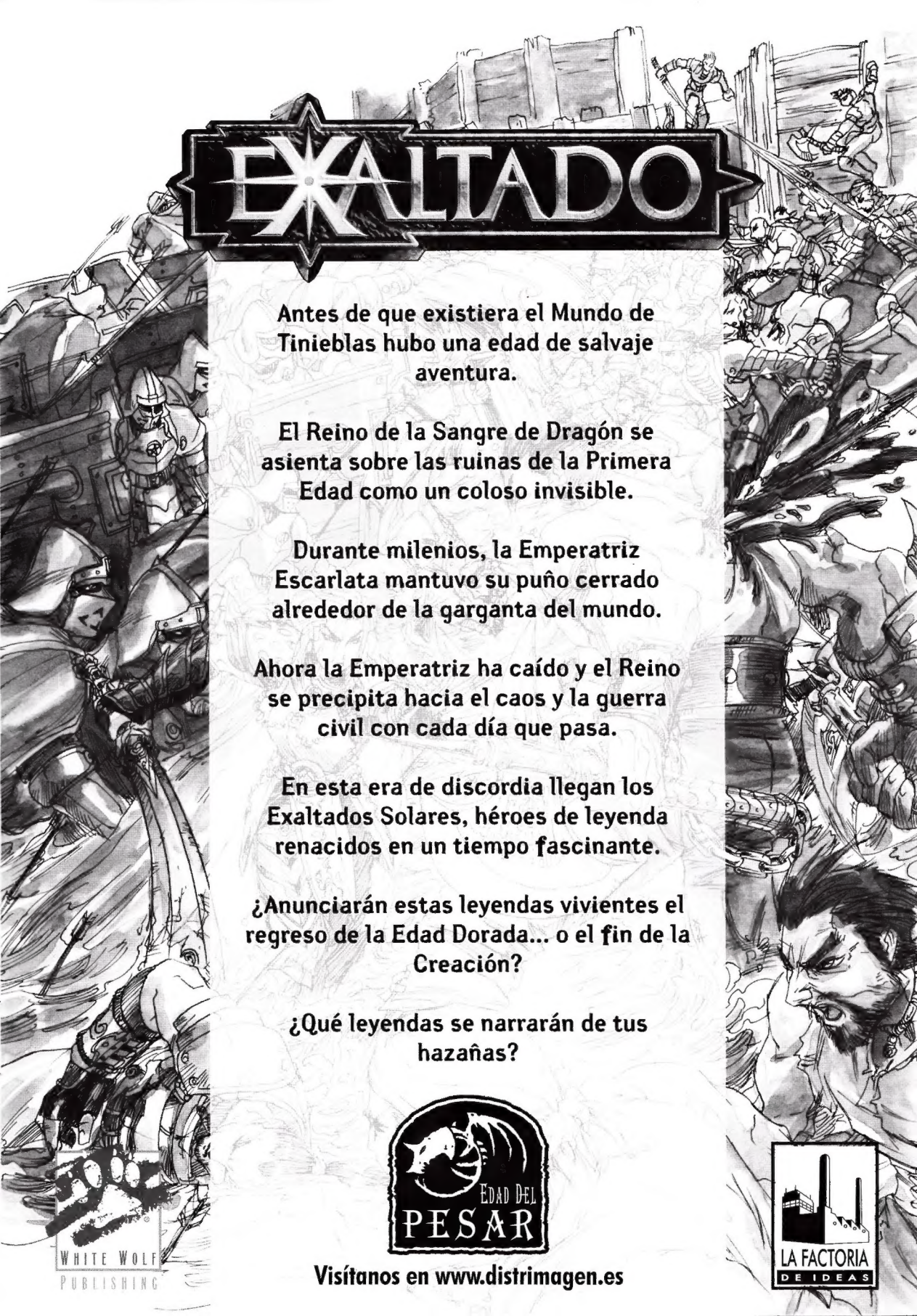
El hombre sin miedo es acusado de provocar destrozos en propiedad privada, y es llevado a juicio por un perjuro representado por Murdock y Nelson. Consciente de la importancia de buscarse un buen abogado, DD recurre a una jurista dispuesta a tomar parte en la charada de representar a un enmascarado. El alejamiento de la orientación dada al personaje en anteriores tramas, se plasma a lo largo de la historia hilvanada con la estructura de una comedia de enredo, rica en diálogo y no en acción ni en reflexión, y aderezada con una carcajada final: el héroe no era víctima de ninguna inquina malévola, sino que del ánimo burlón de un maestro circense.

El tono desenfadado del relato no impide al guionista plantear temas que le preocupan y deberían alarmarnos. El desarrollo de ciertos procesos judiciales los acerca a una bufonada propia de la pista de un circo. El abuso del derecho a pleitear, normalmente realizado por los poderosos, se traduce no sólo en una saturación del Sistema Judicial, sino que en una perversión del Sistema de Libertades; pues al final se percibe que el dinero, y no la verdad, te acerca a la razón. El hambre de notoriedad hace que cualquier método sea válido a la hora de lograrla. Sólo es delito aquello que está tipificado como tal, con lo que ciertas prácticas vituperables no son punibles.

La continuidad narrativa se resiente en el apartado gráfico. La historia fue publicada quincenalmente en los USA, lo que provocó la alternancia de dos equipos artísticos. **Phil Winslade** y **James Hodgins** firman del 24 al 26 y el 29; **Dave Ross** y **Mark Pennington** desarrollan el 27 y el 28.

Mención aparte merecen las portadas. **Quesada** y **Palmiotti** realizaron las ocho primeras, donde básicamente recrean escenas de la trama interior. Las cosas cambian con la llegada de **Mack**, su trabajo para la cubierta del noveno episodio es perfecta muestra de la imaginería que atesora como creador. Del 10 al 15 firma las portadas junto a **Palmiotti** y **Quesada**, siendo su trazo el que las define. Tras el intervalo de la miniserie *Daredevil/Spiderman*, **Mack** desarrolla la totalidad de las restantes cubiertas, siendo, por sí solas, razón suficiente para la compra del tebeo.

La incorporación de **Bendis** y **Maleev**–quienes ya han colaborado en el arco *Las guerras de los cazarrecompensas*, perteneciente a la serie Sam & Twich– promete historias sólidas, bien planteadas y resueltas hábilmente. En su trayectoria reciente las aventuras de Daredevil han sido narradas desde enfoques diferentes y personales, su estructura basada en la alternancia de equipos creativos permitió disfrutar de diferentes enfoques y planteamientos. Se acercan nuevos tiempos para el héroe, confiemos en que sean buenos. N


EXALTADO
Antes de que existiera el Mundo de Tinieblas hubo una edad de salvaje aventura.
El Reino de la Sangre de Dragón se asienta sobre las ruinas de la Primera Edad como un coloso invisible.
Durante milenios, la Emperatriz Escarlata mantuvo su puño cerrado alrededor de la garganta del mundo.
Ahora la Emperatriz ha caído y el Reino se precipita hacia el caos y la guerra civil con cada día que pasa.
En esta era de discordia llegan los Exaltados Solares, héroes de leyenda renacidos en un tiempo fascinante.
¿Anunciarán estas leyendas vivientes el regreso de la Edad Dorada... o el fin de la Creación?
¿Qué leyendas se narrarán de tus hazañas?
EDAD DEL PESAR
WHITE WOLF PUBLISHING
LA FACTORIA DE IDEAS
Visítanos en www.distrimagen.es

Historias alrededor del comic

por Sark

Es un auténtico placer encontrarse con que una obra relacionada con el asombroso mundo de la historieta logra un premio de tanto prestigio como es el *Pultizer*, más aún si se trata de una novela tan bien escrita y que trata con seriedad y rigor al mundo de los cómics.

El escritor que leía cómics y su novela de tebeo

Michael Chabon, ya era conocido por los aficionados a la literatura por alguno de sus anteriores libros (*Los misterios de Pittsburg, Un mundo modelo*) entre los que destaca su novela "*Chicos prodigiosos*" (también en *Anagrama*) que le dio a conocer también entre los amantes del cine por la adaptación que se realizó con el nombre de "*Jóvenes prodigios*", una película con un reparto impresionante en el que destacaba **Tobey McGuire** antes de convertirse en "*Spiderman*". Se ha confirmado que **Chabon** trabajará en el guión de su secuela," *The Amazing Spiderman*". Antes de esto se vio relacionado con el mundo del cómic cuando dio su opinión sobre la necesidad de mantener la fidelidad al espíritu **Claremont** en el guión de "*X-Men*". Estamos ante un escritor amante de los cómics, como demuestra sobradamente en su página web www.michaelchabon.com , del que cabía esperarse este acercamiento a la Edad de Oro.

Los protagonistas de "*Las asombrosas aventuras de Kavalier y Clay*" son el joven **Joe Kavalier** que llega desde Praga hasta Nueva York, y su primo **Sam Clay**, también de ascendencia judía, que ya había cambiado el original **Samuel Klayman** por **Sam Clay**, más americano. **Clay** es un auténtico creador que está viendo las posibilidades comerciales de ese supertipo de capa roja y vestido azul, así como del género de los superhéroes en general. Eso le lleva a meterse de lleno en el género superheroico, especialmente cuando descubre el talento de su primo como dibujante. Así se inicia una carrera apócrifa en el mundo de los cómics durante su edad dorada que servirá para reflejar condiciones de trabajo de varios de esos creadores, desde **Joe Shuster** y **Jerry Siegel** a **Jack Kirby**.

El punto friki

Para los lectores de cómics, tiene el interés de ver reflejada la realidad de una época como la Edad Dorada, tan poco conocida en España, lo que dificultará el reconocimiento de algunos nombres que, no obstante, no dejan de ser puntales de la historia del cómic. Conforme avance la trama irán surgiendo nombres más conocidos por los aficionados españoles y así podremos ver al relevancia dada a **Lee**, **Colan** o **Kirby**. Precisamente al final del libro **Chabon** incluye una nota en la que menciona a diversos autores y obras que le han sido de ayuda para documentarse al realizar la novela. **Eisner**, **Lee** y **Colan** son mencionados como fuente directa de información, así como un gran número de obras teóricas sobre cómics, casi todas ellas en inglés. También algunas páginas web al respecto son mencionadas. Esta nota termina con: "*Por fin, quiero reconocer la enorme deuda que tengo en este libro y en todos los demás que he escrito con la obra del difunto* ***Jack Kirby****, el Rey de los Comics.*"

La parte crítica

La novelase divide en seis partes, historias que podríamos llegar a considerar separadas unas de otras, hasta tal punto que los capítulos primero y quinto podrían ser presentados como cuentos autónomos. Respecto al historia, resulta muy agradable de leer, pese a las ocasionales caídas de ritmo, que quizá irriten al lector poco paciente. No es esta una novela en la línea de los thrillers, policíacos u otras novelas de acción sino una historia sobre personas, personas que son creadores de cómics, pero personas al cabo. Esto, como resulta habitual en algunos escritores norteamericanos contemporáneos, hace que sigamos a los personajes durante mucho tiempo. **Chabon** demuestra tal apego hacia sus personajes que se diría reacio a concluir la historia estirando la novela más allá de una duración normal. También la evolución de la trama resulta previsible en varios momentos, como si el autor prefiriera transitar por caminos conocidos antes que salir de la clásica historia.

En la parte positiva, el uso de los personajes y su caracterización resulta admirable, y los temas tratados en el libro evidencian el profundo amor que **Michael Chabon** siente pro este medio. Incluso cuando trata temas tan polémicos como los derechos de autor de los personajes e historias de los cómics. N

BRUJA MADRINA

POR JILL THOMPSON

La serie más terroríficamente divertida del año.
¡No te la pierdas!

LA FACTORIA DE IDEAS

Visitanos en:
www.distrimagen.es

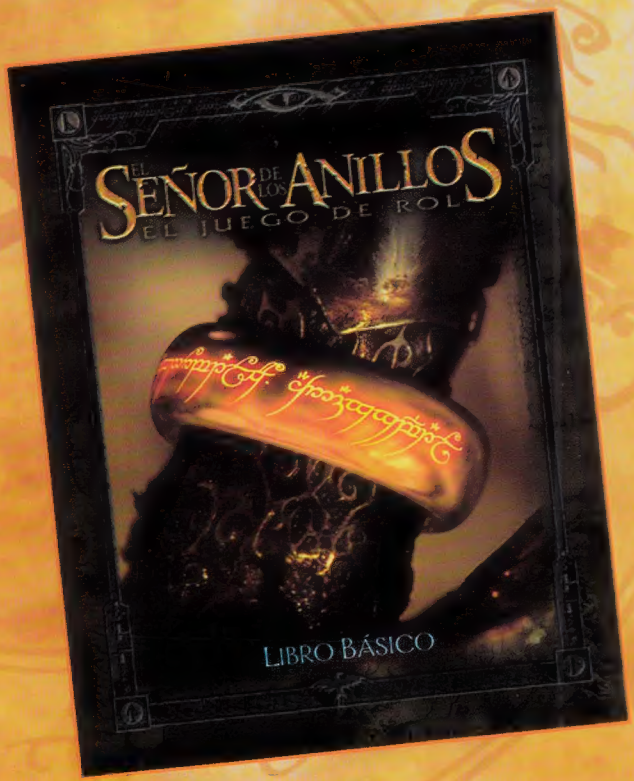
Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey Madrid. Spain.
Tel 91-8704585 Fax: 91-8717222
factoria@distrimagen.es

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24 Pol. Ind. El Alquitón 28500 Arganda del Rey Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dima@distrimagen.es
Cabillers, 65 08029 Barcelona Spain Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 92 cesbun@distrimagen.es

EL JUEGO MÁS ESPERADO

Repleto de diseños y fotografías, algunas inéditas, de las películas



Más de 300 páginas en color con todas las reglas necesarias para jugar

EL MUNDO DE TOLKIEN EN TU MANO

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL JUEGO DE ROL

DECIPHER
ROLEPLAYING & MINIATURES STUDIO

LA FACTORIA
DE IDEAS

NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

www.distrimagen.es

© 2002 New Line Productions, Inc. © Tolkien Enterprises, Inc. Todos los derechos reservados. Licencia concedida por Decipher Inc. TM, ® & © 2002 Decipher Inc. Todos los derechos reservados.